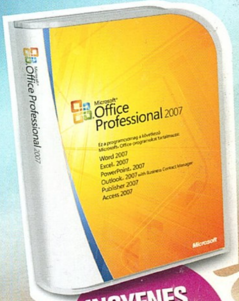
DVD ROM
Dupla DVD

teljes játék:
VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

PC GURU

Magyarország legolvasot[...]azinja 2007. No. 06.



INGYENES 60napos Office!

Első képek

SPLINTER Cell 5

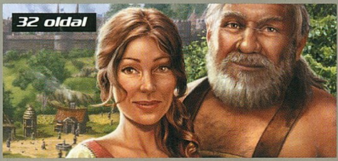
Sam Fisher újra akcióban!

Exkluzív teszt

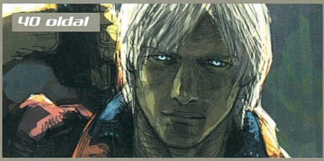
HALO 2

A legendás FPS végre megérkezett!

1896 Ft
9771217638003 07006
előfizetve: 1384 Ft



32 oldal
SETTLERS 6
bemutató



40 oldal
DEVIL MAY CRY
bemutató

48. oldal
LOST PLANET
bemutató

COLIN MCRAE DIRT

CSOMAGODAT
HÁTRAHAGYVA
VEDD HÁTADRA
HÁTIZSÁKOD.
GO. DO. BE.
Day 13, Mile 148; Zach leads the way through the watery maze of Matkatamiba.
Muav Limestone slots; freshwater stream and pools (varying depths); slick, smooth rock– both dry AND wet; vertical climbs and holds.
Silt, sand, branches and other flash debris; loose and exposed rock.
Teva

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (bate) Bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499
Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám aszekelyhidi@vogelburda.hu
Tel.: 06-20-531-2419
A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu
Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Hónlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16 608 Ft
6 szám: 8 862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Nyomda
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

intro

SZIASZTOK!

A Gun-sztorinak sajnos még mindig nincs vége. Az Activision ugyanis a mai napig nem volt képes védelem nélküli változatot küldeni nekünk. Éppen ezért többet nem is ígérgetünk, hanem egyszer csak a PC Guru DVD mellékletén találjátok majd. A szerződésünk ugyanis él és állításuk szerint bármikor elkészülhetnek a védelem nélküli verzióval. A Gun helyett az Activision a rendelkezésünkre bocsátotta a Vampire The Masquerade Bloodlinest. A szerepjátékot ami először használta a Half-Life 2 motorját és ami a nem hivatalos javítás óta (megtalálható a DVD mellékleten) minden idők egyik legjobb akció-RPG-jévé vált. A Vampire teljes végigjátszását ugyancsak megtalálhatjátok a DVD mellékleten! A Gun körüli hercehurca miatt úgy gondoltuk, hogy megpróbálunk kárpótolni benneteket, ezért megszereztük az új Office 2007 magyar változatának 60 napos ingyenes próbaverzióját – a program nagyszerűre sikeredett próbáljátok ki ti is!

Sokakat érdekelt, hogy ki veszi át Hancu helyét a Guru teamben. Köszöntsétek szeretettel Birkás Petit, aki Bate név alatt fog ezentúl publikálni. Bate eddig kizárólag a külvilágért felelt ám mostantól a tejes tesztrészleget rábíztuk. Az építő jellegű kritikájokat a Bate@pcguru.hu címre várja.

Jaj majdnem elfelejtettem, hogy végre megkaptuk minden idők legsikeresebb konzol FPS-ének a Halo 2-nek a végleges változatát. Exkluzív beszámolónkat fogadjátok szeretettel.

A következő PC Guru június 8-án jelenik meg!

SASA

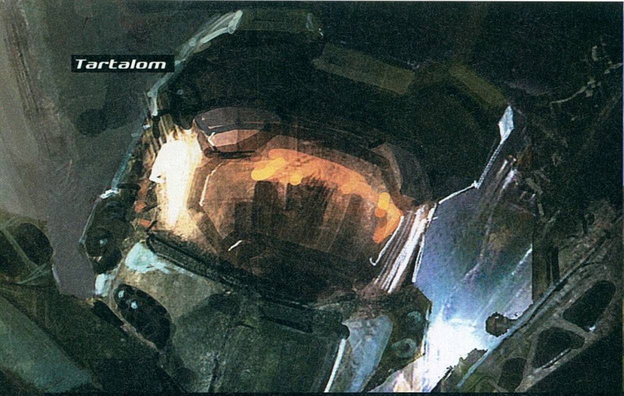
A Guru legyen veletek!

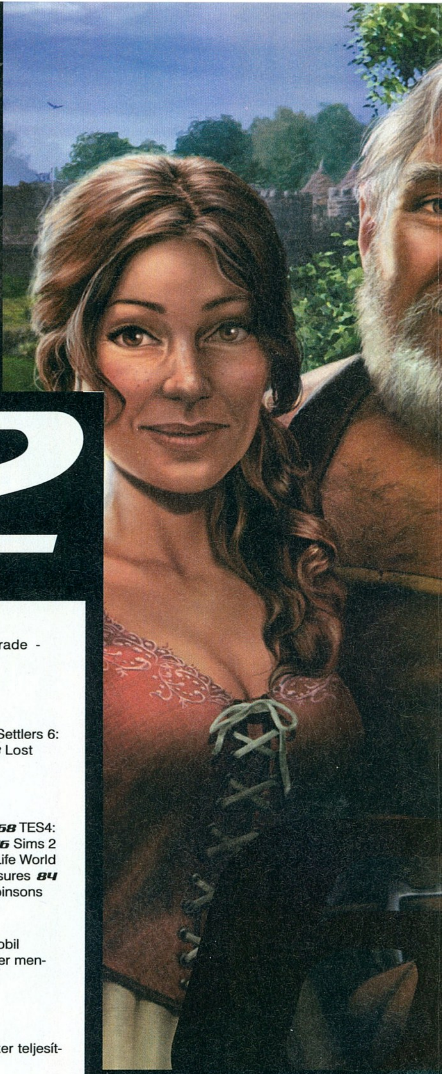
PC GURU team

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2007. JÚNIUS 08-án jelenik meg!





HALO 2
54

Tartalom

05 **AKTUÁLIS**
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Vampire the Masquerade - Bloodlines 08 DVD-melléklet 10 PGO Bemutató

12 **BEMUTATÓK**
12 Hírek 22 World in Conflict 30 Splinter Cell Conviction 32 Settlers 6: Rise of an Empire 40 Devil May Cry 4 44 Colin McRae Dirt 48 Lost Planet Extreme Condition

54 **ISMERTETŐK**
54 Halo 2 60 Fields of Thunder 62 TMNT 66 Genesis Rising 68 TES4: Shivering Isles 72 Titan Quest: Immortal Throne 74 Virtua Tennis 3 76 Sims 2 Bulis Cuccok / BF2142 Northern Strike 78 Silent Hunter 4 80 City Life World Edition 84 Ancient Wars Sparta 82 Aura 2 83 Tortuga Two Treasures 84 Red Ocean 85 Bus Driver 86 SF 2 Dragonstorm 88 Meet the Robinsons

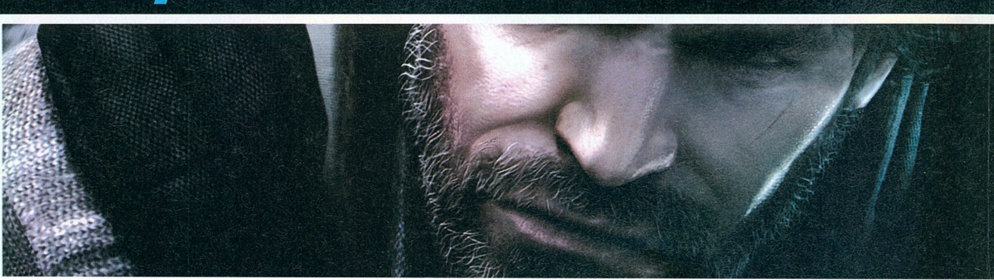
90 **ROVATOK**
90 Gondolatébresztő 92 Játék mentőöv 94 NosztalGuru 105 Mobil játékok 112 Homok a gépezetben 114 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv

96 **HARDVER**
96 Hardver hírek 102 Microsoft Office 2007 bemutató 106 Stalker teljesítményteszt 108 Hardware bemutatók 110 DirectX 10

120 **KÜLVILÁG**
120 Külvilág - Levelezés, film, DVD, zene, könyvek, képregények...

Settler

30 Splinter Cell S



Olvasol képregényeket, szereted a képregényeket? Mennyire fogyasztod a képregény-filmeket??

Joc

Röviden: nem igazán, nem jellemző és nagyon. Kicsit bővebben: valamikor gyerekkoromban még szerettem a képregényeket, elég sokat végig is olvastam, de őszintén szólva mára már teljesen elfelejtettem, hogy mik voltak ezek… Manapság a „képregény” fogyasztásom kimerül annyiban, hogy megnézem a neten, ha valamelyik barátom küld egy linket valamilyen vicces, pár kockás történethez. A képregényekre épülő filmeket azért meg szoktam nézni, ezek közül az X-Men sorozat darabjai jöttek be leginkább.

Bate

Elég hardcore képregényrajongó vagyok, elsősorban a Pókember-vonalat szeretem és gyűjtöm már évek óta. Ebből következik, hogy havonta több mint egy tucat képregénnyel bővítem a készletem, persze nem feltétlenül csak a hálószövő kalandjaival. A filmeket is megnézem általában, bár néha megbánom az ilyen irányú döntéseimet. Legújabb csalódásom az ehavi filmrovatban kapott helyet…

Ricco

Amikor én még fiatal voltam, nem volt túl nagy divat magyarországon a képregény. Ezért én is Grtah-hez hasonlóan Párizsból hozattam magamnak a Pif-képregényeket. Aztán Asterix nálam is bejött, majd kihagytam rengeteg időt a szerepjátékok miatt, és mostanában tértem vissza a filmes részekhez. A mostani termésből pedig a Pókember sorozat és az X-men széria nyerte meg legjobban a tetszésemet. Újság formában azonban nem nagyon érdekelnek.

Grath

Én is Kockással, meg kintről becsempészett Pif-képregényekkel kezdtem, aztán az Alfa és az Asterix végleg elkapott. Bár semmi bajom a Marvel vagy DC-féle világokkal – sőt, a filemek közül majd mindet szeretem –, Stöki révén kismillió független képregényt szereztem be. Ezek közül a legjobb a JTHM, vagyis a Johnny The Homicidal Maniac – nem túl cuki, nem túl családbarát, viszont az eszelősségig vicces. Egy másik kincsem a Sasától kapott Kabuki: Circle of Blood – na az valami zseniális! Nemsokára elkezdődik a Halo-képregény is, szóval a mániám nem fog csillapodni…

Sasa

Amióta az eszemet tudom, imádom a képregényeket. A Hahotától kezdve a Kockáson keresztül a Pókemberen át egészen a Spawnig szinte mindent elolvasok. legutóbbi kedvencem a Kázmér és Huba magyar kiadása. A képregény-filmek ugyancsak nagy kedvenceim. A Batman első részét vagy tízszer láttam moziban, kár hogy Tim Burton után Joel Sumacher Gotham Cityből mézesmázos vidámparkot készített. Szerencsére a Batman: Kezdődikkel a fekete köpenyes hős újra régi fényében tündökölt. Summa summárum nekem szinte minden bejön ami a képregényekkel kapcsolatos ám ettől függetlenül az új Pókember filmet ha lehet kerüljétek!

Gaben

Persze hogy én is Asterixen és Obelixen, Pifen és Herkulesen meg Rahanon és Dr. Justice-n nőttem fel. Szerencsére azóta -még ha nem is olyan régóta- már hozzánk is eljutnak a képregények igényesebb változatai is. Hazai kiadásban sajnos még gyerekcipőben jár a képregénykiadás, de a nemrég kezembe került Paul Auster féle Tükörváros nagyon jó próbálkozás. Az abszolút kedvenc azonban az amerikai kiadású Hellboy sorozat, Mike Mignolától.

Chris

Mielőtt válaszolnék a kérdésre, hadd merengjek el egy pillanatra, ugyanis eszembe jutott, mikor az első képregényt a kezemben tartottam. Ez volt a jó öreg Kockás. Hmm, azok a szép kisdobos évek… No, de mivel ezek a füzetek inkább csak gyerekeknek szóltak, én idő közben kinőttem a lapozgatásukból, akkoriban másfajtát nem is igen lehetett kapni. Viszont úgy öt éve kezeim közé került egy Spawn és egy Judge Dredd képregény, melyek roppantul megtetszettek - gyorsan be is szereztem belőlük még párat. Aztán ezeknek is szép lassan nyoma is veszett, de sebaj; majd lopok pár újat Grath asztaláról.

fejlesztő > Troika Games kiadó > Activision web > www.vampirebloodlines.com

írta · NightBagoly

Vampire® The Masquerade Bloodlines™

Amikor utoljára teljes játékról meséltem nektek, akkor elmondtam, hogy Sasa mekkora hősiességgel próbálja lestoppolni a kiadók kamionjait, és talán kitértem arra is, hogy ez milyen jó dolog. Akkor azonban ti még csak nem is sejtettétek, hogy a tavalyi felhozatal csak a jéghegy csúcsa – idén minden elvárást megdöntünk, hiszen nem mással, mint az Activisionnal cimboráltunk le a kedvetekért, a sors különös fintora, hogy az a kiadó, akivel senkinek nincs semmi gondja, nem volt képes nekünk elintézni a Gun melléklet-változatát. Duzzogva vettük tudomásul, hogy az égiek se akarják, hogy mi nektek a vadnyugati kalandokról beszéljünk – ekkor azonban, mint egy mentőangyal, a kiadó felvetette: no, és mit szólnátok a Vampire-hoz?

World of Darkness sötét, megkeseredett és kétségekkel teli világ – pont olyan, mint a mienk. Az általunk ismert történelem összes fordulópontja, ismert és ismeretlen diktátorok, kegyetlenkedők megfordultak benne – ám, ha léteznek is hősök, róluk nem sokat mesélnek. Van különbség is a mi világunk, és az övéké között – a sötétségben ugyan is, ellentétben a mi világunkkal, különféle

teremtmények élnek, többek között vámpírok. Káin gyermekei, azé a Káiné, aki végzett testvérével, kitaszítottá vált: az első vámpírrá. Hogy miért nem tudnak róluk a halandók? Mert a maszkabál megvédi őket. A maszkabál, amely elrejti őket a halandók félelmeitől, a törvény, amelyet be kell tartaniuk, vagy elvesznek. Lehet, hogy erősebbek, gyorsabbak és kitartóbbak, mint az emberek – azonban a halandók többen vannak, és ismeretlentől való rettegésüktől vezérelve bármire képesek. A maszkabál biztonság – biztonság a halhatatlanoknak, és az embereknek is: elképzelni is rettenetes, mi történne, ha lehullana, mi történne, ha nem oltalmazná tovább a világ lakóit egymással szemben...

“A BLOODLINES legjobb vonása, hogy ezerféleképpen játszható végig.”

VAMPIRE STATE BUILDING

Különös, hogy egy teljes játékunk közben megemlékezünk egy játékfejlesztő cégről, de itt és most ezt még is meg kell tenni. A Troika három, igazán vegyes játékot hozott a világra: az Arcanum, a Temple of Elemental Evil és a Bloodlines egy közös ponttal mindenképpen rendelkeznek: kiadásukkor még közel sem voltak készen. Arról, hogy a Troika miért is adta így ki a termékeit, jobb nem beszélni: több alternatív elmélet is van, mindegyikük elég nagy népszerűségnek örvend, itt azonban nem nagyon térnék ki rá. Miután azonban mi nem adunk nektek félkész programokat, idő közben a Vampire-ban valami megváltozott: a Troika halála után a fanatikus vámpírfanok (kiknek imádata minden bizonnyal nem a Bloodlines-szal kezdődött, hanem az annál sokkalta régibb szerepjáték kapcsán bimbózódott ki) befejezték, amit a fejlesztőgárda nem tett meg: a nem hivatalos foltot természetesen mellékeljük a játék mellé.

No, de milyen játék is a Bloodlines – kérdezhetné a kedves olvasó, miután átverekedte magát az eddigieken. Ha nyomon szeretnénk lenni, akkor körülbelül egy System Shock 2-Deus Ex vonalon kellene gondolkodni, hiszen akciójátékba bújtatott szerepjátékról van szó, FPS nézetben, mert ugye az a divat mostanában. Van karakterlap, különböző, a Vampire papiros szerepjáték alapján hűen adaptált képességek, szóval minden adott ahhoz, hogy remekül szórakozzunk. Ha kasztokat keresünk, olyat nem fogunk találni, azonban, hála az égnek, a fejlesztők nem felejtették el, hogy a sötétség világában léteznek klánok: rögtön a játék elején magunk választhatjuk ki, melyikhez kívánunk tartozni. Miután sok van belőlük, ezért részletezésükre nem térnék ki, de mindenki megtalálhatja majd a kedvére valót: a Brujah a megtestesült erőt és agressziót fejezi ki, az ocsmány, kitaszított Nosferatuk előtt nincsenek titkok, míg például a halandó fényűzésre szomjazó Toreadorok eleganciájukkal képesek bárkit lenyűgözni. A játékba hét klánt építettek be, úgyhogy az újrajátszás garantált: minden egyes ilyen tömörülés más és más szájízt ad a programnak, elérve, hogy ha elsőre tetszett nekünk a dolog, ne elégedjünk meg ennyivel.

A szerepjáték elemek nem csak abban merülnek ki, hogy a játék elején karaktert választunk. Menet közben küldetések megoldásáért, ügyes húzásokért pontokat kapunk, ezeket a pontokat pedig elkölthetjük például különböző fizikális, szociális, mentális képességekre, vagy éppenséggel különböző attribútomokra (mint például verekedés, megfélemlítés, alkudozás). Miután lehetőségeink száma... hát, ha nem is végtelen, de igen csak bőséges, látszik, hogy érdemes nekifutni akár többször is. Mert ez a Vampire: Bloodlines igen különös egy játék: remek hangulata van, grafikájában meg-megcsillantja a Source-motor egyedi sajátosságait, mint példának okáért az ajakszinkront, miközben, hála a lemezünkön is fellelhető rajongói foltnak, egyre kevésbé hajlamos az ember azokba az idegesítő hibákba belebotlani, amelyekről annak idején elhíresült a játék (patch nélkül például nem lehetett végigjátszani...). Ha pedig ezeket az irritáló bogarakat kipucoljuk, láthatjuk, hogy a felszín alatt egy igen jól átgondolt, remek ötleteket felvonultató akció szerepjáték lapul, amely, ha hagyjuk magunkat egy kicsit is elvarázsolni, hajlamos rá, hogy megtegye azt.

Minimum gépigény: P3 1.2 GHz-s processzor, 384 MB RAM, 5 GB HDD, 64 MB VRAM (DX9)

Az új dolgoktól egyszerre tartunk és kíváncsian várjuk. Miért lenne ez másként egy új operációs rendszerrel?

ÖNNEK MÁR VAN?

Windows Vista

szoftver ABC

Cím: 1122 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@szoftverabc.hu
Web: http://www.szoftverabc.hu

DVD tartalom

Bár a Gun körüli kavarás miatt már ég az arcunkon a bőr, reméljük e havi teljes játékunk azért képes lesz kárpótolni titeket, ugyanis egy olyan nagyszerű alkotásról van szó, mint a Vampire Bloodlines! Mivel a játék közel 4 GB helyet foglal korongunkon, kicsit meg kellett vágnunk DVD mellékletünk hagyományos tartalmát, amit sajnos a felettébb gyenge demó-felhozatal mellett ez szinte meg sem látszódik. Reméljük, a következő hónapban már felébrednek téli álmukból a fejlesztőstúdiók... Ettől függetlenül érdemes lesz lemezünket kipróbálnotok, hiszen a nagyfelbontású videó bemutatók mindenképp megérik, hogy végignézzétek őket. Ráadásul ugyanott megcsodálhatjátok szerkesztőségünk foci-csapatát akció közben, ahogy a hevesi diákok ellen vívott csatában igencsak keményen helyt álltunk.

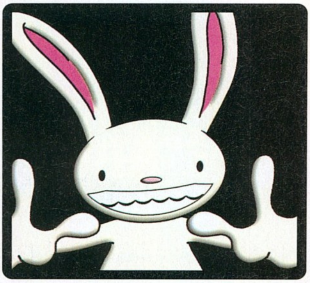
írta · Chris

Demo no. 1.

Ancient Wars: SPARTA

Újabb történelmi alapokon nyugvó stratégiai játékkal gazdagodott a PC-s játékkínálat, amely ezúttal az ókori Görögországba repíti vissza az időutazásra vágyó játékosokat. A program kifejezetten jól néz ki, hangulatos, bár jó néhány ismert játékelem visszaköszön benne – elég lesz csupán az ikonokra vetni egy pillantást. Ennek ellenére mindenkinek kipróbálásra ajánljuk a demóváltozatot, amelyben kóstolót kaphattok az egyiptomi, a spártai és a perzsa kampány egy-egy pályájából.

A Ancient Wars: Sparta valós idejű stratégiai játék, amelynek kezeléséhez leginkább az egeret kell használni.



Demo no. 2.

BEYOND the Red Line

A Beyond the Red Line című alkotás minden bizonnyal sokak figyelmét elkerüli majd, hiszen hagyományos kereskedelmi forgalomba nem kerül. A netről letölthető játék egy űrszimulátor, méghozzá a sokak által favorizált Freespace 2 motorjával. A programban az idehaza is vetített Csillagközi Romboló című sorozatot dolgozzák fel (angol címe Battlestar Galactica), amelyben a rettegett Cylonok ellen kell felvennünk a küzdelmet. A demóban most ebből kaphattok rövidke ízelítőt.

A / Z – Tolóerő fel / le
TAB – Utánégető
M – Célpont sebességének felvétele
C – Kommunikációs menü
X – Csali kidobása
H – Legközelebbi ellenséges célpont befogása
Alt+H – Automata célpontbefogás

Demo no. 3.

SAM & MAX: Reality 2.0

Már csak egyetlen rész van hátra abból a hatrészesre tervezett sorozatból, melyben Sam és Max, a két őrült magánnyomozó bőrébe bújhatunk bele. Hőseink az ötödik részben a cybertér ellen indulnak harcba, ahol az internet lassan átveszi a világ feletti uralmat, ezt pedig mindenképp meg kell akadályozniuk. Szokás szerint a DVD-n megtalálható demó változat tartalmazza a teljes verziót is, melyet interneten keresztül potom 10 dollár ellenében aktiválhatunk.

A játék irányításához elegendő az egeret használni.

Share WARE

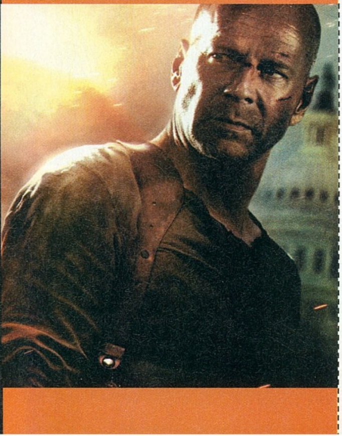
Armado

Egy nagyon szép, 3D-s platform-kaland játékkal jelentkezett a Tricky Software fejlesztő csapata. A pofás grafika nem igényel különösebben erős gépet, a textúrák és az effektek is nagyon jól mutatnak a monitoron, ráadásul a modellek minőségére sem lehet panaszunk. A játékmenet igencsak egyszerű, egy csiga mintára felépített emelkedőn kell feljutnunk a domb csúcsára, ami után újabb és újabb szinteket fedezhetünk fel. Természetesen rengeteg akadály és több ellenfél is gondoskodik arról, hogy minél élvezetesebb játékélményben legyen részünk.

Mozi BEMUTATÓ

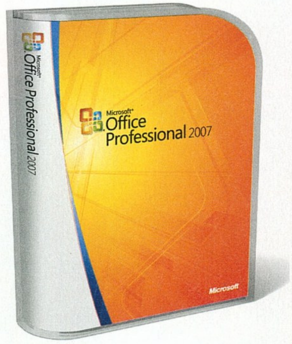
Live Free or Die Hard

A világ legerősebb állama is védtelen: katonák, repülőgépek és rakéták őrzik, de ha az internethálózata megbénul, az egész ország összeomolhat. A rejtélyes, mindig az árnyékba húzódó férfi, aki kieszeli és megvalósítja az USA elleni egyetlen sikerrel kecsegtető hadjárat tervét, mindent végiggondolt. Kivéve egy apróságot. Egyetlen embert: John McClane-t. McClane (Bruce Willis) nem sokat tud az internetről, még a villanyborotvájával sincs túl jó viszonyban. Magányos, morózus, kerüli a kollégái társaságát, és azok is kerülik őt. De ha baj van, és a baj már akkora, hogy úgy tűnik, nincs kiút, csak ő segíthet. A Die Hard sorozat negyedik része június 27-én kerül a mozikba, bemutatóját pedig megtalálhatjátok DVD mellékletünkön!



MICROSOFT OFFICE 2007

Ebben a hónapban egy igazi különlegességgel is készültünk nektek: a legújabb Office teljes verziójával, melyet egy egyszerű internetes aktiválás után (a lemezen pontosan le van ennek magyarázva a mikéntje) 60 napig használhattok. Természetesen a magyar nyelvű változatról van szó, és megtaláltok benne mindent a Wordtől és az Exceltől egészen a ritkábban használt alkalmazásokig. Csak egyet ne felejtsetek el: az Office Segédet kiirtani!



KILLING Spree

Dark Corner (UT2007)

A sötétség természetes félelmeinket éleszti fel. Gyakran gyanakvással tapogatózunk sötét helyiségekben, és a képzeletünkben a legszörnyűbb dolgok képei jelennek meg. A Dark Corners mod fejlesztői ezt próbálták kihasználni ingyenes UT2007 kiegészítésükben. A modot elindítva hangulatos kis intrót látunk, mely leginkább egy horrorfilm bevezető képsoraira emlékeztet. Ezután hamar a dolgok sűrűjébe kerülünk, mindenféle magyarázat vagy útmutatás nélkül. A játékban egy hatalmas, elhagyatott ház folyosóin kell átverekednünk magunkat, mindezt úgy, hogy a lehető legjobban elkerüljük a sötétséget. Árnyékos területekre kerülve ugyanis emberünk elveszti eszét, látása elhomályosul, majd rövid időn belül – ami egyben a játék végét is jelenti.

DVD TARTALOM

Játékdemók: Ancient Wars: Sparta / Beyond the Red Line / Sam & Max Episode 5: Reality 2.0 / Shrek the Third

Animációk: Alone in the Dark 5 / Colin McRae Dirt / Crysis / Devil May Cry 4 / Lord of the Rings Online / Unreal Tournament 3 / World in Conflict

Javítások: Battlefront v1.01 / Battlestations: Midway v1.1 / Command & Conquer 3 v1.04 / Supreme Commander v1.5.58.21925 / Genesis Rising v1.03 / S.T.A.L.K.E.R. v1.0001

Mozielőzetesek: 28 Weeks Later / Day Watch / Live free or Die Hard / Oceans 13 / Pirates of the Carribean 3 / Resident Evil: Extinction

Shareware játékok: Armado / 7 Lands / Abra Academy / Chicken Invaders 3 / Diamond Drop / Magic Academy / Out Of Your Mind / Robbox / Roboball / Super Collapse Puzzle Gallery

Állandó rovataink: Killing Spree! / Autószimulátorok / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Command & Conquer: Tiberium Wars / Jade Empire / Juiced 2: Hot Import Nights / Settlers 6 / Ridge Racer 7 (2db) / S.T.A.L.K.E.R. (2db) / Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (2db)

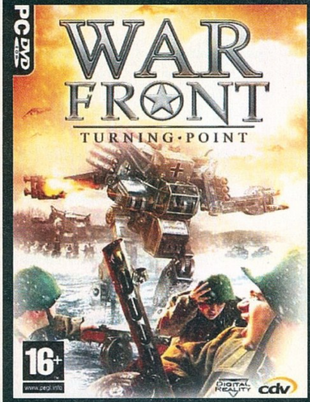
Turkáló: DivX 6.5.1 / Windows Media Player 10 és 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.1 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 d-a / Ati Catalyst 7.2 WinXP / nVidia Forceware 97.44 és 105 - WinXP / DirectX 9.0c / Far Manager 1.70 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Internet Download Manager 5.09 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.8.2 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.1 / XFire 1.74 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.62 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

PCG Online

írta • Darths

Szépen halad az online szekér, a foltokat bevarrogattuk, és egyre több új funkciót sikerült beüzemelnünk. Mostantól már végigjátszásokat is találhattok a weboldalon: egyelőre még nincs agyon tömve, de szépen lassan felhizlaljuk ezt a részleget is. Ha valaki kedvet érez magában egy végigjátszás összetákolásához és elküldi nekünk, akkor az alkotás megjelenik az oldalon is, ha megfelelő minőségű. Az újdonságokból sosem elég, így Bate kitalálta, hogy indítsunk egy képregény rovatot a weboldalon, felhasználva az összes eddigi Külvilág rovatunkba írt alkotását, kiegészítve az aktuális megjelenésekről szóló írásokkal. Továbbá egy esetleges online mozi rovat sem elképzelhetetlen a későbbiekben...

Mint láthattátok, elég régóta 2.9-es verziószám látszik az oldal fejlécében, pedig azóta már több újítás is elkészült... Nos ennek az oka nagyon egyszerű: a 3.0-ás verzió alkalmából hatalmas durranásra készülünk, rengeteg új funkcióval, többek között szerkesztői bloggal, vagy a régóta várt privát üzenetek funkció elindítását is említhetem, csak, hogy az apróságokat kerüljenek szóba. Ki tudja, egy új külsővel mit kezdenétek?!



Ez itt a tiéd lehet, s nem kell mást tenned, mint egy teszted írni. Egyszerű, ugye...?

EXTRA pályázat

A Tesztelj velünk! pályázattól teljesen függetlenül meghirdetek egy másik versenyt, ahol egyetlen feladat van: a Silkroad Online nevű ingyenes MMORPG-ről egy szaftos cikket kéne összedobni! A beérkezett alkotásokból kiválasztjuk a legjobbat és a művet megjelentetjük az oldalon, ráadásul a szerző egy War Front: Turning Point játékkal gazdagodik! Az alkotásokat az online@pcguru.hu címre várjuk, és csatoljátok a tesztet a leveletekhez, persze ne felejtsétek el feltüntetni az oldalon használt nickneveteket sem! További infót a www.pcguru.hu-n találhattok...

KÖPJ arany(os)at!

Nemrég megnyílt a fórumunk Másvilág részlegén az Aranyköpések topic, amibe az online felületen elhangzott poénos, esetleg röhejes benyögéseket, félreértéseket gyűjtjük össze, majd minden hónapban kiválasztjuk a legjobb hármat, amiket itt az online rovatban ezentúl viszontláthattok! Példának felhoznám Warnen húsvéti S.T.A.L.K.E.R. köszöntőjét: „Chernobylban jártam, lelőttek oszt' jóvan...".

ONLINE tesztek

Nagy örömömre az előző két hónapban komolyan megszaporodtak a pályázatra beérkezett tesztek és ezeknek a többsége egész igényes munka! Szerencsére kiváló érzékkel válogattok a játékok közül, így olyan isteni gámék kivesézései közül mazsolázgathattok, mint például a Syberia, Red Alert 2, Fallout, vagy éppen Clive Barker sikerhorrorja, az Undying... Egyre nehezebb helyzetbe hoztok minket a beérkezett tesztek értékelésénél, mert hónapról hónapra határozottan jobb alkotásokat produkáltok – komoly fejtörést okozva]{redencnek és nekem, hogy kiválasszuk a legjobbat! Azért nagy nehezen sikerült ebben a hónapban is megkoronázni egyet: ezúttal Stonejoe örülhet, az LBA 2-vel övé az áprilisi első helyezet.

****részlet a Little Big Adventure 2 Twinsen's Odyssey tesztből – írta: Stonejoe****

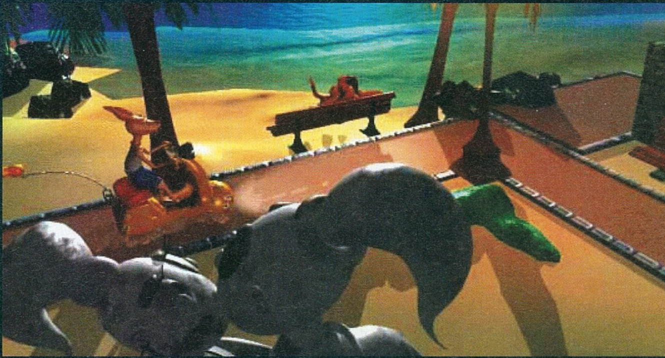
Little Big Adventure 2
TWINSEN'S ODYSSEY

írta · Stonejoe

fejlesztő > *Adeline Software International* kiadó > *Electronic Arts, Activision, Virgin Interactive*
web > *www.magicball.net*

Ha egy ifjonc játékost arra kérnénk, mondjon egy igazán jó akció-kaland játékot, kapásból rávágná, hogy Helybéli Gonosz (Resident Evil). A tapasztalt, rendszerváltást megélt játékosok közül, azonban sokan nagy valószínűséggel a Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey mellett tennék le voksukat. Ebben a játékban nincs bandaháború, nincs robbantgatás, autólopás, és első látásra elég gyerekesnek tűnhet az egész, azonban, ha elkezdünk vele játszani, hamar rájövünk, hogy egy felettébb megfogó és szórakoztató játékkal van dolgunk.

Történetünk 1992-ben kezdődött, amikor egy ifjú francia fejlesztőcsoport, az Infogrames megalkotta az Alone in the Dark című horror akció-kaland játékát, mely a pár évvel később megjelenő Resident Evil ősének tekinthető (bár ezt a fejlesztő Capcom ügyvédei biztos letagadnák). A játék sikere után azonban a fejlesztők közt viták alakultak ki a folytatásról, így egy kisebb csoport kivált az Infogramesből, és megalkotta az Adeline Software-t, melynek a legnagyobb sikert a Little Big Adventure sorozat hozta meg. A fiúk nem akartak abba a hibába esni, hogy egy Alone in the Dark klónnal rukkolnak elő, ezért inkább tettek egy 180 fokos fordulatot, és első akció-kaland játékukat a zombikkal teli ház helyett egy napsütéses szigetvilágba helyezték, amelyet különböző állatokhoz hasonló lények laknak, ugyanakkor a játék technikai megvalósítása nagyon is hasonló az Alone in the Dark-éhoz.



Zombik helyett trombik

A nyitó videóból megismerhetjük hősünket, Twinsent, aki az első részben megmentette a bolygót (Twinsunt) a pusztulástól, és megismerjük bájos barátnőjét, Zoét, aki az első rész óta áldott állapotba került. A játék elején éppen kötött pulóverben és mackónadrágban pihenünk az otthon melegében, amikor hű hátasunk Dinofly (aki igazából egy sárkány) a kinti vihar egy villámjának közreműködésével a kertünkbe zuhan. Zoé azonnal esernyőt kap, és kirohan hozzá, minket pedig elzavar a gyógyszertárba orvosságért. Miután magunk maradunk a lakásban, és az első pár lépést megtesszük, azonnal magával ragad minket a játék sajátos hangulata. A vidám, meleg környezet, a lágy zene (ami a hangulaton nagyon sokat dob), a virágmintás tapéta, a félkész gyerekszoba...

Miután körbejártuk a lakást, megszoktuk az irányítást, a kamra mélyéből előássuk az egyik legnagyobb fegyverünket. a Magic Ballt (továbbiakban: varázslaszti). Ezalatt azonban nem egy szögekkel kivert, láncokkal körbefont, lángoló acélgömböt kell érteni – aki ilyesmire vágyik, játsszon inkább a Ghost Riderrel. A varázslaszti leginkább gyermekkorunk gumilabdájára hasonlít, mind küllemében, mind a hangjában, pattogásában, azzal a különbséggel, hogy ha eldobjuk, visszajön hozzánk. A játék során azonban nem csak támadásra fogjuk használni: nem egy helyen lesznek kapcsolók, amit a lasztival kell átbillentenünk, vagy kulcsok, amiket ennek segítségével kell magunkhoz ragadni. Miután kijátszottuk magunkat, mehetünk ki az esőbe, hogy megkeressük az ügyeletes gyógyszertárat. Gondolom, senkit se lep meg, hogy a gyógyszer beszerzése közel se lesz annyira egyszerű, mint szeretnénk, és rövid időn belül szükségünk lesz régi erőnkre. A keresett helyek, tárgyak felderítésére kalandunk során nagy segítségünkre lehetnek Twinsun lakói, akik úgy néznek ki, mintha most szöktek volna meg Tesz-vesz városból (aki nem tudja, mi az a Tesz-vesz város, reklamáljon anyukánál!).

A játék elejének leginkább az a célja, hogy az irányítással és az előző rész eseményeivel megismertessen minket. Ennek egy frappáns megoldása a múzeum, amelyben azon tárgyak vannak kiállítva, melyek segítségével az első részben a bolygót megmentettük, és mindegyikhez odaállva megtudhatjuk, hogyan szereztük és miként volt segítségünkre a gonosz Dr. Funfrock legyőzésében. Itt találjuk többek közt őseink hupikék tunikáját is, melyet kölcsön kell vennünk, hogy visszanyerjük varázserőnket. A tunika megszerzése után már semmi sem állhat útjában annak, hogy neki kezdjünk az igazi kalandnak.

A teszt teljes terjedelmében megtekinthető a www.pcguru.hu-n!

Áraink bruttó árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Headset Sennheiser PC110	3 800
Headset Sennheiser PC151	13 590
Headset Sennheiser PC161	19 890
Fejhallgató Sennheiser HD 265	32 990
Fejhallgató Sennheiser EH 150	5 500
Fülhallgató Sennheiser CX 300	9 240
Fülhallgató Sennheiser MX 51	3 990
Gamepad Logitech Dual Action	5 950
Logitech Formula Force EX force feedback	15 800
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	29 896
Joystick Logitech WingMan Force USB	11 600
Joystick Saitek Cyborg EVO	9 000
TV tuner AVerTV Hybrid+FM Cardbus	22 360
Router D-Link DGL-4300	31 620

Konfigurációk, mobil és hálózati eszközök, alkatrészek raktárról és rendelésre is!

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

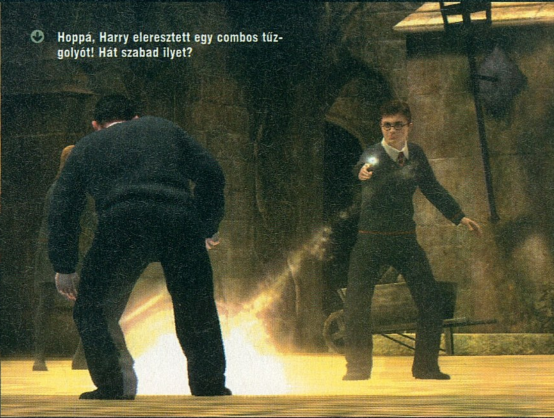
>> A pletykák igaznak bizonyultak: Modern Warfare címmel készül a negyedik, terroristás-elhárítós Call of Duty.

Fejlesztő > EA UK
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > 2007. második negyedév

Az öreg Potter és kompániája idén megint tiszteletét teszi a mozikban (no meg jön a hetedik, utolsó kötet is), hogy egy újabb tekintélyes summát akasszon le a rajongóktól, és ahogy eddig is, úgy most is számíthatnak az EA-re a játékváltozat elkészítése terén. Ezúttal nem csupán egy gyors összecsapott munkáról van szó – legalábbis minden jel erre mutat –, hiszen az angol stúdió már régóta dolgozik a játékon. Kezdetnek például mindent messzire hajítottak az előző verziókból, és új grafikus motorral újraalkották egész Roxfortot, különös tekintettel azokra a helyekre, melyeken a film lényeges jelenetei játszódnak. Ráadásul mindezt szabadon, töltögetés nélkül járhatjuk be, mindig azzal a feladattal törődve, amelyik éppen szimpatikus. Az emberben szinte felötlik a GTA-kkal való összehasonlítás – persze minden más tekintetben marad potteres a játék, így aztán lesz részünk némi esetlen románcban, rengeteg varázspárbajban, illetve kviddicsben és egyéb minijátékokban

A szereplőket megformázió színészek digitális másaival még a szülők is elégedettek lehetnek

A varázspárbajok vadabbak lesznek, mint eddig bármikor



Hoppá, Harry eleresztett egy combos tűzgolyót! Hát szabad ilyet?

Fejlesztő > Relic
Kiadó > THQ
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

TOP 10

AMERIKA 07.04.21-07.04.27

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Nemsokára megjelenik az első regény is a játék alapján
PC GURU 07.04 93%

SIMS 2 CELEBRATION STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kredencnek bizony nem jött be a Bulis Cuccok...
PC GURU 07.06 35%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Micsoda véletlen, Chris épp egy klánháborún vesz részt
PC GURU 07.03 98%

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az Évszakok a Sims 2 eddigi legjobb kiegészítője
PC GURU 07.05 89%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A Sims 3-at vagy jövő őszre, vagy 2009 tavaszára tippeljük
PC GURU 04.10 95%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Már majdnem kilenc millió előfizetővel rendelkezik
PC GURU 05.03 97%

C&C 3 KANE EDITION
ELECTRONIC ARTS . EA LA
A különleges kiadás nem lett lemagyarítva
PC GURU - . - --%

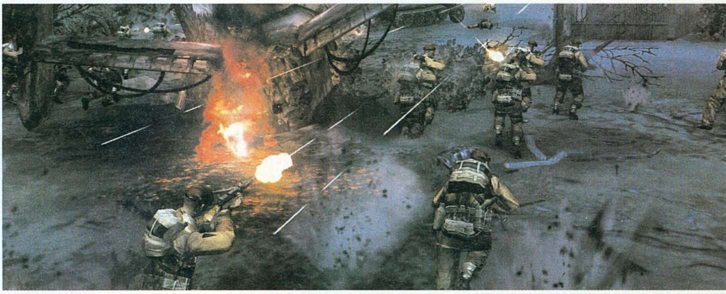
TES4: SHIVERING ISLES
2K GAMES . BETHESDA
Próbáljátok meg megtámadni Sheogorath-ot, vicces...
PC GURU 07.06 87%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Állatot nevelni jó és vicces; de legalábbis sokan szeretik
PC GURU 06.12 76%

S.T.A.L.K.E.R.
THQ . GSC GAME WORLD
Körülbelül 47 év fejlesztés után végre tényleg megjelent...
PC GURU 07.05 91%

COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

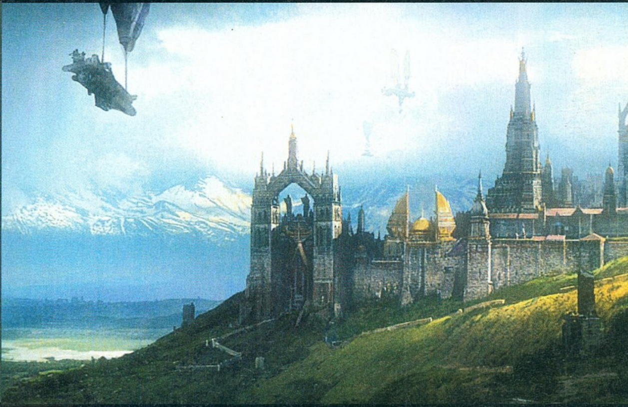
Noha a Company of Heroes zseniális lett, az utóbbi évek talán legjobb stratégiai játéka, a pénztáraknál mégsem teljesített túl jól – ennek ellenére egy kiegészítő mégis érkezik hozzá. Illetve, javítanám ki máris magam, az Opposing Fronts nem kiegészítő, hanem egymagában is játszható új verzió. Kapunk két új játszható „fajt", az angolokat és a Wehrmachtot, így multibanmár négy csoportosulás eshet egymásnak. Ez egyben két küldetéssorozattal is jár, melyek a francia város, Caen elfoglalásával, megtartásával foglalkoznak – brit oldalról a védekezésen és az ejtőernyősök küldetésein lesz a hangsúly, németről pedig a tankos offenzíván. A játékmenet tekintetében a legjobban hangzó húzás az egységek küldetésről küldetésre történő továbbvitele, de ezen felül a mesterséges intelligencia meglazult srófjait is megigazítják. Az Essence grafikus motor is fejlődik, például DX10-támogatást kap, időjárási effektek jelennek meg benne, és még több egységet tud majd kezelni különösebb problémák nélkül.



PROJECT OFFSET

Fejlesztő › Offset
Kiadó › Még nincs
Megjelenés › 2008. első negyedév

A Project Offset két programozó garázsfejlesztéseként indult, de most már ott tartanak, hogy közel húszan dolgoznak a három platformra készülő játékon – és állítólag a nagy kiadókkal tárgyalnak a kiadás jogairól. Lényegében egy fantasy Quake Warst kell elképzelni, ahol különböző fajú, azaz fegyverzetű és képességű karakterekből álló seregek küzdenek egymással. Lehet majd építeni, a pályákon levő másodlagos küldetések végrehajtásával pedig kincseket, azaz extra páncélokat, fegyvereket és varázsitalokat szerezhetünk. Lesznek járművek is, persze ezek a legritkább esetben klasszikus mechanikus tákolmányok: a gyors terepjáró itt a ló lesz, a tankot a hatalmas ogrék helyettesítik, a vadászgépeket pedig a tűzokádó sárkányok. Egyelőre nem tudni, hogy lesz-e egyjátékos-mód a Project Offsetben, a fejlesztők sokkal jobban szeretnek beszélni a minden földi jóval felszerelt, épp ezért erőgépet követelő grafikus motorról – ezt, ha kész lesz, licencelni is akarják.



A krokodil-oroszlán keverék minden bizonnyal nem házikedvencként fog szolgálni

HEROES OF M&M V TRIBES OF THE EAST

Fejlesztő › Nival **Kiadó** › Ubisoft **Megjelenés** › 2007. harmadik negyedév

A Heroes V második – egyben utolsó – kiegészítője önállóan is játszható lesz, és szépen lezárja az új Might & Magic világ sztoriját. Ez egyrészt vonatkozik a Heroes-szálra, de bizony a Dark Messiah szereplői, története is szerephez jut majd itt – olyannyira, hogy az itt debütáló új játszható faj is egyenesen onnan származik. Az orkok kegyetlenek, brutálisak lesznek, olyan egységekkel, mint a – ha hiszed, ha nem – orkok, goblinok, küklopszok, végső terminátorként pedig a pao kai hüllők fognak szolgálni. A sztori cirka tíz pályából fog állni, ezek mellé kapunk még tíz multiplayer-helyszínt és öt egyedül játszható scenáriót. A legnagyobb újítás azonban kétségtelenül az, hogy minden eddigi egység kap egy új formát, azaz fejlesztésnél választhatunk, hogy a két tápos alak közül melyiket öltsék magukra derék harcosaink. És talán nem kell említeni a megannyi új varázslatot és varázstárgyat, épületet és független szörnyeteget – úgy néz ki, tartalomban nem fog hiányt szenvedni a Tribes of the East!

Neverwinter Nights
Mask of the the Betrayer

Fejlesztő > Obsidian **Kiadó** > Atari **Megjelenés** > 2007. harmadik negyedév

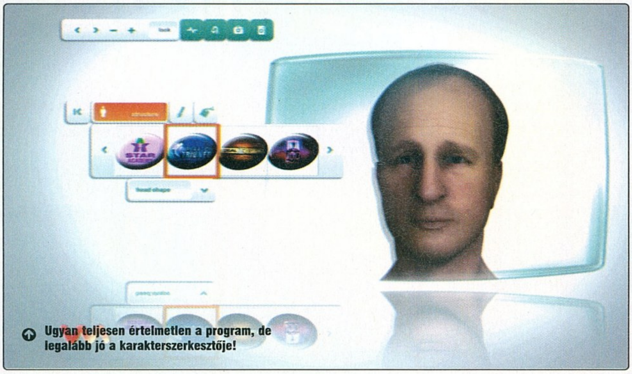
Bár a Neverwinter 2-höz annyi a kiegészítő, mint égen a csillag, az alapjáték fejlesztői is jelentkeznek egy expanzióval – mindössze annyi az eltérés, hogy ezért ugye fizetni kell; no meg remélhetőleg minőségben is külön szintet fog képviselni. A Mask of the Betrayer nagyjából ott folytatódik, ahol a NWN2 véget ért, tehát karakterünket (pénz és fegyverek nélkül) vihetjük, tápolhatjuk tovább. A kiegészítő sztorija 15 órányi játékot ígér, plusz ott vannak az opcionális feladatok, mellékküldetések. Ahogy az egy ilyen alkotástól elvárható, forradalmi változások nem, inkább menynyiségi bővítések lesznek benne: vagy két tucat új varázslat, néhány új kiemelt kaszt, illetve egy alapkaszt. Kapunk vagy tíz új ellenfelet (például az enteket és a boszorkák változatos kompániáját), megannyi új tárgyat és új varázstárgy-készítési opciókat.

Virtual Me

Fejlesztő > EA
Kiadó > Electronic Arts
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Most őszinték leszünk: nem tudjuk, hogy mi a franc lesz ez a Virtual Me, mindenesetre az EA vázlatos leírása alapján lehet az évszázad ötlete, illetve bukása is – egy új Sims, vagy a következő Sims Online... Lényegében arról van szó, hogy a holland Endemol tévés céggel karöltve készítenek egy weboldalt, ahol mindenki elkészítheti virtuális énjét, akivel részt vehet a jól ismert televíziós programok online változatában. Így aztán, ha akarsz Big Brothert, 1 vs. 100-at, vagy megannyi más, nálunk még meg nem honosított műsorban szerepelni a tévé nélkül, hát itt a nagy alkalom.

Bennünk rengeteg kérdés felmerült, például az, hogy van-e olyan ember, aki úgy akar tévéműsorban szerepelni, hogy valójában nem szerepel a tévében, de szerencsére e problémák megoldása nem a mi vállunkon nyugszik...



Ugyan teljesen értelmetlen a program, de legalább jó a karakterszerkesztője!

TOP 10

Anglia 07.03.11-07.03.17

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Forradalom, nem az új Sims van a toplisták élén!
PC GURU 07.04 — 93%

THE SIMS 2 SEASONS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Bár, hozzátesszük, a Seasons nincs messze a tróntól...
PC GURU 07.05 — 89%

FOOTBALL MANAGER 2007
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Ez vajon mit hozna ki a ma esti Milan-Manchester meccsre
PC GURU 07.01 — 87%

S.T.A.L.K.E.R.
THQ . GSC GAME WORLD
Hardver-rovatunkban teljesítménytesztet találtok a STELKER-hez
PC GURU 07.05 — 91%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
Vajon mit fog hozni a WoW következő kiegészítője
PC GURU 07.03 — 98%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kíváncsiak vagyunk, vajon Kenyában is ilyen népszerű-e a Sims
PC GURU 04.10 — 95%

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
A Kingdoms című kiegészítőt következő számunkban vesézzük ki
PC GURU 07.01 — 85%

THE SIMS 2 PETS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Sajnos görényt nem tarthatunk háziállatként...
PC GURU 06.12 — 76%

TES4: SHIVERING ISLES
2K GAMES . BETHESDA
Mindenképpen töltsétek le hozzá az új patch-et, életet ment!
PC GURU 07.06 — 87%

THE SIMS COLLECTION
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Na most már tényleg begyűjtheted az összes kiegészítőt
PC GURU - . - — --%

Saboteur

Fejlesztő > Pandemic **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2008.

A Pandemic igazán sokrétű cég, hiszen a Star Wars Battlefronttól a Full Spectrum Warrioron át a Destroy All Humansig megannyi stílusban tudtak maradandót, de legalábbis említésre méltót alkotni. Következő alkotásuk – egy a hat közül; igencsak kikövéredtek az elmúlt években! – Saboteur névre hallgat majd, és a párizsi francia ellenállás korszakába vezet minket. A várost elfoglalták a nácik, mindenki félénken lapít, derék skót hősünk, az eseményekbe csak véletlenül belesodródó Sean pedig úgy dönt, ezen változtatni kell. Változtat is: ökölharc, lopakodás és a krautoktól rekvirált fegyverek segítségével – illetve szájával, mert a tömegbe olvadás általa használt módja a semmit nem sejtő francia menyecskék váratlan lesmárolása. A város náci uralom alatt álló negyedei fekete-fehérben pompáznak, csak a vér, illetve a karszalagok lesznek színesek – igen sokat köszönhet a Sin Citynek a Pandemic designergárdája... Amint haladunk előre a történetben, ahogy sorozatosan teszünk keresztbe a náciknak, úgy lesz egyre színesebb a város, úgy lesznek egyre lelkesebbek a helyiek.

Csók és balegyenes, lopakodás és akció, színes és monokróm: Saboteur-összkép hat ábrán át

Operation Flashpoint 2

Fejlesztő > Codemasters **Kiadó** > Codemasters **Megjelenés** > 2008.

Bár az eredeti OpFlash fejlesztői nemrég jelentették meg az Armed Assaultot, a név jogaival rendelkező Codemasters is nekidurálta magát: jövőre a boltokba kerül a folytatás. A játék az angol kiadó saját játékmotorjával készül, azzal a Neonnal, ami a Colin McRae Dirt alatt fog bemutatkozni. Az egyetlen kiadott kép még nem a játékból készült, csak a jövőbeni hangulatot hivatott átadni – és ez alapján bizony arra kell számítani, mint amit ettől a címtől elvárunk: hatalmas csataterek, modern környezetű küzdelem és ugyanolyan fokú realizmus, mint a nagy elődben. Ha már Codemasters és Neon engine, az angolok még két játékot jelentettek be: az új, Race Drive One névre keresztelt TOCA-t és egy Rise of the Argonauts névre keresztelt RPG-t, mely az ősi Görögországban játszódik.

TOP 10

FINNORSZ. 07.04.09-07.04.22

CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Nem is tudtuk, hogy a finnek ennyire szeretik a Civet
PC GURU 05.13 94%

THE SIMS 2 VUODENAJAT
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Mindig is mondtuk, hogy rokonnyelv ez a finn: évszakok = vuodenajat
PC GURU 07.05 89%

BATTLEFIELD 2 DELUXE
ELECTRONIC ARTS . DICE
Alapjáték, kiegészítővel, jutányosáron keresi vevőit
PC GURU - . - --%

COMMAND & CONQUER 3
ELECTRONIC ARTS . EA LA
Úgy látszik északon nem rajonganak a legendás sorozatért
PC GURU 07.04 93%

COUNTER-STRIKE: SOURCE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Ez már majdnem annyira régi, mint a Sims 2...
PC GURU 04.12 87%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Valószínűleg sok toplistán előkelő helyen van
PC GURU 05.10 97%

WOW: BURNING CRUSADE
VIVENDI . BLIZZARD
A második kiegészítő iszonyatosan nagy siker lesz
PC GURU 07.03 98%

LEGEND OF JACK SPARROW
UBISOFT . BETHESDA
Látszik, hogy már sokan spanolják magukat az új filmre.
PC GURU 06.09 60%

S.T.A.L.K.E.R.
THQ . GSC GAME WORLD
A legnagyobb ukrán játéksiker vitathatatlanul ez
PC GURU 07.05 91%

CIVILIZATION IV WARLORDS
2K GAMES . FIRAXIS
Sajnos a kiegészítő teljesen fantáziátlan lett...
PC GURU 06.10 74%

TIMESHIFT

Fejlesztő > Saber **Kiadó** > Vivendi **Megjelenés** > 2007. harmadik negyedév

Szegény TimeShift sok mindenen ment át – tavaly tavasszal már majdnem kész volt, amikor az Atari dobta a projectet, és az így hirtelen tengernyi, de legalábbis másfél évnyi időhöz jutó fejlesztők úgy döntöttek, hogy a kiadókeresés alatt kipofozzák kicsit a programot. Ez elég durvára sikerült, a meglehetősen primitív, kissé talán túl színes látványt nyújtó játék most darkos, realisztikus hangulatot kapott, ráadásul erősen közelít az Unreal 3 engine-t használó játékok látványvilágához. A játék lényege nem változott ennyit: egy darab hősünk le fog verni egy egész diktatúrát, mégpedig az időt lelassító, leállító, vagy éppen visszaforgató ketyeréjének segítségével. Amolyan Prince of Persia-szerű fejtörőkre kell számítani, no meg persze F.E.A.R.-esen lelassított harcokra, valamint az időstop által igencsak könnyűvé tett fejlövésekre. Reméljük a fejtörők és a sztori is olyan színvonalasak lesznek, mint amilyen az új grafika!

Az idővisszatekeréskor felfelé hulló eső a játék egyik leghangulatosabb trükkje lesz!

TRANSFORMERS the Game

Fejlesztő > Traveller's Tales
Kiadó > Activision
Megjelenés > 2007. harmadik negyedév

A nyári transformerses pénztermelésnek pedig természetesen a játékverzió is része – és ezt a munkát a LEGO Star Wars-szal mostanában szupersztári rangra emelkedett Traveller's Tales kapta meg, akik ezúttal nem poénkodva fogtak hozzá a sci-fi világ konzolokra álmodásának, hanem kellő komolysággal. A két robotnépség két sztorit is jelent, melyek végigjátszása során egyrészt alakítunk majd épületeket és civil tulajdont védő Autobotokat, illetve velejükig, vagyis titáncsontjaikig gonosz Deceptionokat. Az előbbiekkel a film történetét kísérhetjük végig, míg az utóbbiakkal attól teljesen elrugaszkodva hajthatjuk uralmunk alá a Földet. A játékmenetre az agyatlan akció a jellemző: bármilyen tereptárgyat felkaphatunk, hogy azzal intézzük el az ellent. Földből kicsavart fákkal, autókkal, lámpaoszlopokkal tángálhatjuk el ellenfeleinket, de arra azért vigyázni kell, hogy ha túl sok kárt okozunk a városban (egy hatalmas metropolisz lesz, benne millió küldetéssel, feladattal), akkor a rendőrök, a CIA, vagy végső esetben a katonaság is aktivizálja magát ellenünk. A robotok járművé alakulása természetesen a játékban van, bármikor átalakulhatunk autóvá, motorrá, kamionná és még millió géppé – akár ugrás közben is.

JACK KEANE

Fejlesztő > Deck 13 **Kiadó** > 10tacle **Megjelenés** > 2007. harmadik negyedév

Már leírtuk többször, de leírjuk megint, hiszen oly jó ezt látni: a kalandjátékok visszatérőben vannak! Ezúttal egy mókás hangulatú alkotást mutatunk be, mely a hagyományokhoz méltó módon mindenféle akcióelem nélkül kívánja szórakoztatni a nagyérdeműt. Az alapvetés mondjuk nem túl eredeti: hajótörés után egy szigeten találjuk magunkat, amelyet egy gonosz tudós irányít, aki az angol birodalom egységének aláásásán dolgozik. Lesz aztán egy leányka, aki eleinte sok borsot tör az orrunk alá, de végül olyannyira bedolgozza magát hősünk szívébe, hogy néhol irányítható karakterré válik. A fejtörők főleg a tárgyak jó helyen, jó időben való kombinálásán alapszanak, összesen 250 cuccot tehetünk majd magunkévá a játék során.

AZT BESZELI MAR AZ EGESZ VAROS...

Április 27-én volt tíz éve, hogy a 3D Realms bejelentette: készül a **Duke Nukem Forever**. Ezzel kapcsolatos a legújabb pletyka, miszerint a játék idén végre tényleg megjelenik. Igaz, tavaly is ezt hittük, amikor a Prey kapcsán valami nagyon hasonlót ígértek nekünk a srácok. Persze, előbb-utóbb eljön a "when its done" is...

1%

Bár Harry Potter-film most nem lesz jó másfél-két évig, ez nem jelenti azt, hogy a srácokat nélkülöznünk kell a monitoron. Úgy hírlik, a jogokkal rendelkező EA egy netes játékkal készül, egy afféle **Roxfort Online**-nal, ahol a tanoncok okulnak, gyakorolnal, éspersze dumálnak meg vásárolgatnak...

50%

Az nem titok, hogy a Bioware létrehozott egy stúdiót az MMO-piacra való betörésre, de nem tudtuk, hogy végül milyen világot választottak ki. Hivatalos hír még most sincs, de azt hallani netszerte, hogy a **KOTOR** világába, vagyis az ős-Star Wars mellett döntöttek. Nekünk tetszik az ötlet!

50%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

Football Manager Live

Fejlesztő > Sports Interactive
Kiadó > Sega
Megjelenés > 2008. első negyedév

A managerjátékok kedvelői eddig is órák százait – illetve az idősebb példányoknál: ezreit – töltötték a puritán, ám számukra rendkívüli élvezetet nyújtó programok előtt, ám a Sports Interactive legújabb bejelentésével minden esetleges maradék szabadidejükről is lemondhatnak. A FML ugyanis egy MMO focimanager játék lesz, a szokásosnál kedvezőbb havidíjjal. Egy világban ezren játszhatnak együtt, kezdetnek mindenki megalkothatja saját zászlaját, logóját, mezeit és elnevezheti a stadionját. Ha ez megvan, kiléphet a piacra, ahol a Football Manager-széria iszonyatosan durva játékos-adatbázisából szemezgethet, persze csak a pénztárcához mérten – hiszen minél jobb valaki, annak annál nagyobb heti zsebpénz kell. Ha valakit megvesznek, azt a többiek természetesen még egyszer nem igazolhatják le – ha meg többen pályáznak ugyanarra az aranylábúra, akkor jöhet a licitverseny. A meccseként kapott (esetleg vesztett, merthogy ez is lehetséges) pontokat rengeteg szempont alapján számolja ki a játék, és ezek alapján kapunk további játékosokra költhető pénzt. Indulhatunk bajnokságokban, vagy egyszeri meccseket is vívhatunk – a megbeszélt időpont előtt egy órával SMS figyelmeztet, hogy ne hagyjuk cserben ellenfelünket.

Sword of the Stars

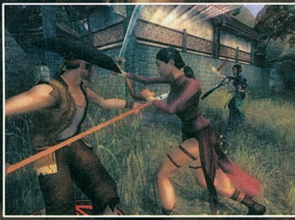
Fejlesztő > Kerberos **Kiadó** > Destineer **Megjelenés** > 2007. második negyedév

Ugyan a Sword of the Stars nem lett világot leigázó siker, de a 4X stílus szerelmesei elég jól elvoltak vele – és ez csak egyet jelenthet: jön a kiegészítő! A legfőbb újítás itt az új játszható faj, a gonosz, vagy legalábbis mások igényeire tekintettel nem levő Zuul. Ők az alapjátékban mint sok gondot okozó rabszolgavadászok voltak jelen – és ez mondjuk továbbra sem változik, csak most már mi szemétkedhetünk szerte a galaxisban. Ők nyolcvannál is több alkatrészből rakhatják össze igencsak ocsmányul kifestett hajóikat, és rendelkeznek a FTI névre keresztelt technológiával, ami gyakorlatilag térugrást jelent. E mellett kicsit átalakult a kezelőfelület, nagyon átalakult a diplomácia és a kereskedelmi útvonalak megvalósítása, és kapunk 15 új fegyvert, 25 kikutatható fejlesztést, megannyi új bolygót és galaxist, illetve egy random küldetésgenerátort. A májusi megjelenést követően a fejlesztők új játékukkal, a szintén az űrben játszódó Northstarral lesznek elfoglalva, két évig nem nagyon lesz érdemes őket zargatni, hiszen nagyot akarnak dobbantani!

A Baldur's Gate és Neverwinter Nights sorozatok alkotói bemutatják

4 mágia iskola és 7 küzdőstílus

7 játszható karakter



Több mint 40 órányi kaland

Lépj át a legendás Távol-Kelet misztikus, lenyűgöző világába. Válassz egyet a 7 egyedi küzdőstílust képviselő karakter közül, hogy aztán felfedezhesd a Jade Empire világát. 70 elképesztő helyszínre juthatsz el a veszélyes hegységeken, vendégmarasztaló mocsarakon, titkos barlangokon át a birodalom fővárosának lenyűgöző kertjéig, hogy a rátermettségéged végül az Istenek földjén bizonyíthasd.

16+ www.pegi.info

BIOWARE CORP

MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A CD PROJEKT

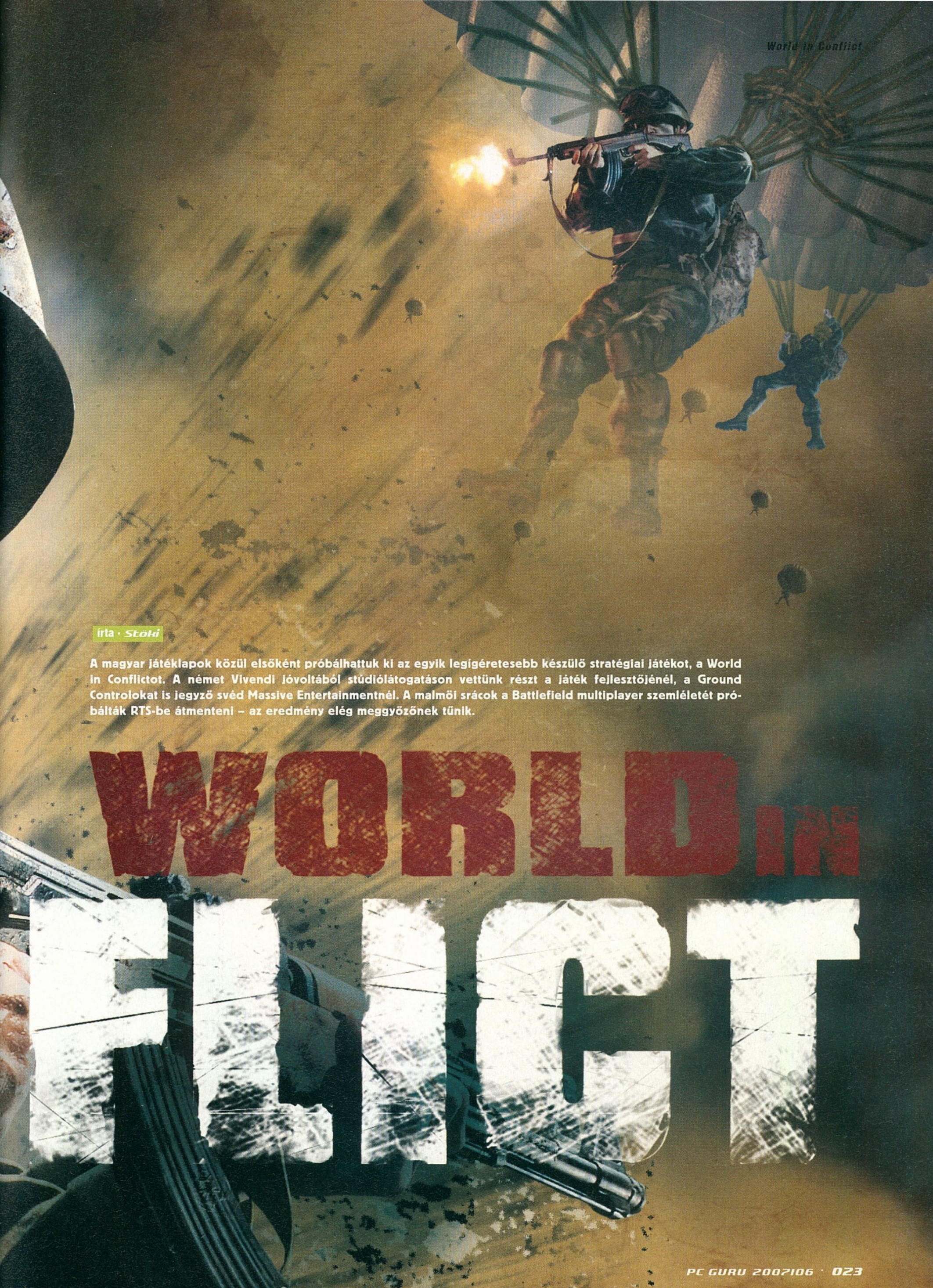
PC DVD ROM

MAGYAR NYELVŰ FELIRATTAL HU CD PROJEKT

Megjelenés 2007 Májusában*

*A számítógépes játékok meglehetősen komplex termékek, a megjelenés dátuma sok olyan külső tényezőtől függ, melyeket a CD Projekt nem tud befolyásolni. Emiatt a CD Projekt fenntartja a jogot, hogy a játékok megjelenési dátumát bármikor megváltoztathassa.

no.1
PC GURU
video
a
DVD-n!
fejlesztő > Massive kiadó > Vivendi web > www.worldinconflict.com
CON



írta · Stöki

A magyar játéklapok közül elsőként próbálhattuk ki az egyik legígéretesebb készülő stratégiai játékot, a World in Conflictot. A német Vivendi jóvoltából stúdiólátogatáson vettünk részt a játék fejlesztőjénél, a Ground Controlokat is jegyző svéd Massive Entertainmentnél. A malmöi srácok a Battlefield multiplayer szemléletét próbálták RTS-be átmenteni – az eredmény elég meggyőzőnek tűnik.

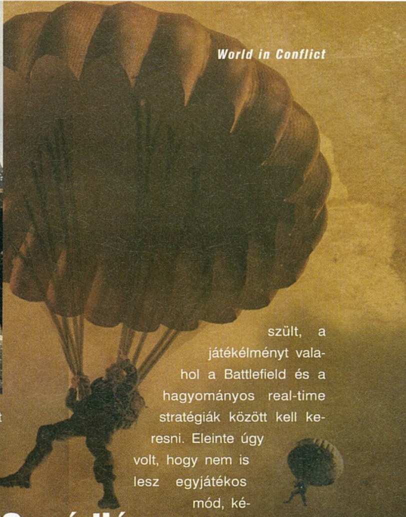
WORLD IN FLICT

Cseh, lengyel és magyar játékújságírókkal tömött vonat siklik az Északi-tenger fölött. A Dániát Svédországgal összekötő, alagúttal kombinált Oresund-híd majdnem 8 kilométer hosszú, tervezésekor a mérnököknek a Föld gömbölyűségét is figyelembe kellett venniük. Vivendis kísérőinkkel, Nadjával és Günterrel együtt lenyűgözve figyeljük az elsuhanó vizet – még nem tudjuk, hogy hamarosan hasonló minőségű vízfelületet látunk és ugyanilyen impozáns hidakat robbantuk majd fel a Massive készülő játékában.

MASSZÍV MUNKAHELY

A malmöi cégnél mindenki roppant barátságosan fogad bennünket, elsőként Petter Sydow, a játék producere és Martin Walfisz, a cég alapítója és ügyvezetője. Petter körbevezet minket: a Massive főhadiszállása kellemes és dekoratív

WORLD IN CONFLICT



munkahely. A reggel 9-től este 6-ig tartó munkaidőt csocsózással lehet feldobni, és a helyiségeket elnézve a főnökök tolerálják a különcségeket: az egyik grafikusnál például találunk egy bontatlan Jézus akciófigurát, a toalett ajtaján a „WC" felirat két betűje között pedig tollal rajzolt „i" díszeleg, kiadva a játék rövidítését. Az egyik sarkon belebotlunk egy gyerekbiciklibe. „Ő az egyik fő karakter az intróban, külön motion capture-t csináltunk rá" – viccel Petter utalva arra, hogy a World in Conflict bevezető képsoraiban egy bicikliző kislány szemével látjuk, ahogy az oroszok megtámadják az Egyesült Államokat. Ezután a Massive nagykutyája, Martin mond pár szót az 1997-ben alapított cégről. Megtudjuk, hogy amikor az első Ground Control megjelent 2000-ben, még csak 30 ember dolgozott a csapatban. Akkoriban éppen a csőd szélén állt a vállalat, ugyanis a fejlesztéssel töltött évek után lassan akart visszacsordogálni a pénz a játékból. 2002-ben aztán a Vivendi megvette a Massive-ot, és Martin szerint azóta is nagy szabadságban és biztonságban dolgozhatnak. Most több mint 100 embert tart számon a cég, külön tesztirodát nyitottak, és mindenki a World in Conflicton dolgozik. A játékról már Magnus Jansén vezető designer beszél nekünk, aztán egy délutánunk marad arra, hogy pár küldetésben és néhány gyors multiban kipróbáljuk a programot.

“STRATÉGIA, csak éppen FPS módjára; és ami a legfurább: működik!”

BACK IN THE US(SR)

Magnus azzal kezdi az előadását, hogy a World in Conflict elsősorban multiplayer játékra született, a játékélményt valahol a Battlefield és a hagyományos real-time stratégiák között kell keresni. Eleinte úgy volt, hogy nem is lesz egyjátékos mód, később azonban úgy döntöttek, hogy mégis összedobnak egy hadjáratot. Kicsit látszik is, hogy ezt a játékelemet utólag csapták hozzá a tervekhez, single playerben ugyanis csak az amerikaiakkal lehet játszani. A nagy ellenség, a szovjetek feltűnően arctalanok maradnak, nincsenek hőseik (az amerikai oldalon vannak), sőt nem is hallatszik orosz beszéd a játékban. Magnusék készséggel elismerik, hogy nem ez lesz a játék legerősebb pontja, a multiplayerre viszont annál büszkébbek. Az alternatív múltba kalauzoló kerettörténet szerint 1989-ben a Szovjetunió megerősödött, Reagan pedig a hidegháború enyhülése helyett annak fokozódását hozta. Ennek köszönhetően egy esetleges szovjet invázióra készülve amerikai csapatok le-

A W.I.C. LELKE!

A játék egyik legnagyobb erényének a Masstech motor tűnik, ami amellett, hogy az új hardvereket is támogatja, kisebb fordulatszámon is képes pörögni. Az engine kezeli a 10-es DirectX-et, kihasználja a Dual Core procikat, de a készítők szerint egy GeForce 4Ti-n vagy egy ATI 9250-en is elfut (igaz, ezt nem mutogatták). Jól skálázható beállításokkal igyekeznek elérni, hogy ne legyen nagyobb a gépigény, mint a Battlefield-sorozat esetében. Akinek azonban bírja a vasa, rengeteg szépségben gyönyörködhet: a finom textúrafelbontás és a szokásos dinamikus fény-árnyék hatások mellett igen élethű vízfelszín, animált égbolt és megfelelően árnyékolt bőrfelületek várják a játékost. A karakterközeli nézetről egy pillanat alatt válthatunk műholdasra, a szétrobbantott tereptárgyak és a füstfelhők a fizika törvényeinek engedelmeskednek (ez utóbbiakra például a helikopterek rotorja is hat), a testek rongybaba-szimulációjáról pedig a már sokszor bizonyított Havok motor 4,5-ös verziója gondoskodik.

Békés amerikai kisváros - volt, amíg meg nem érkeztek a Migek és a tankok...

Lent egy héttonnás BLU-82, azaz a Daisy Cutter óriásbomba hatása figyelhető meg

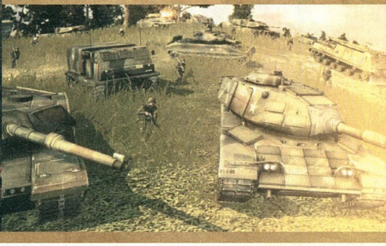
A szőnyegbombázás nem túl környezetkímélő módja a gyalogság kivégzésének

pik el Európát, hogy segítsenek a NATO-nak, közben azonban az oroszok kerülnek egyet az északi féltekén, és megtámadják Seattle-t. Multiplayerben a sztoriban szereplő két fronton garázdálkodhatunk, tehát csak „NATO vs. SZU" vagy „USA vs. SZU" felállásra lesz lehetőség. A két oldalon azonban természetesen több játékos is összedolgozhat, és ez a csapatmunka adja a World in Conflict sava-borsát.

SZEREPSZEMLE

A játék nem az építkezős RTS-ek receptjét követi, és nem is a hardcore taktikai szöszölést. Ha valamihez hasonlítani lehet, az tényleg a Battlefield, vagy még inkább a majdani Quake Wars: a játékos bizonyos pontmennyiséggel rendelkezik, amiből egységeket vehet, ezeket egy csapatszállító ledobja, és már lehet is az ellenségre küldeni a bandát. Ha az egységek meghalnak, a játékos némi időbüntetéssel viszszakapja az árukat, amit aztán megint levásárolhat. Ilyen szabályokkal sem a túlságosan paszszív magatartás, sem az agyatlan támadás nem vezet célra. A legjobb taktikákat csak csapatban lehet elérni, már csak azért is, mert a játék megkülönböztet négyféle szerepet: páncélos, gyalogos, légierő és támogatás. A játékos szerepe dönti el, hogy milyen egységeket vehet, és a szerepek dinamikusan cserélhetők a játék során, szóval meg lehet csinálni, hogy négy játékosból három gyors helikoptertűzzel végigszántja az ellenséget, miközben a negyedik a támogató szerepében segíti

Na ez már most sikeresebb partraszállás volt, mint a Disznó-öblös '61-ben...



őket, és ezután gyorsan két gyalogos-két páncélos szerepre váltanak, hogy elfoglalják a megtizedelt ellenfél állásait. A kulcspozíciókat a térképen parancsnoki pontnak elnevezett körök jelzik, ezek elfoglalásában, illetve megerősítésében rejlik a győzelem (megerősíteni akkor lehet egy parancsnoki pontot, ha bizonyos ideig ott tartózkodunk, ekkor egy bunker nő ki a körből). Emellett lehet pedálozni az akciópontokért is, amit megölt ellenfelek után kapunk, ezeket ugyanis különleges katonai támogatásra költhetjük el. Ez nagyjából a varázslat nem-fantasy megfelelője, csak tűzlabdák helyett szőnyegbombázást, légvédelmi tüzet, atombombát és egyéb nyalánkságokat ránthatunk elő trükktárunkból.

FÉLÚTON KÉT MŰFAJ KÖZÖTT

A szerepek megfelelő összedolgozása elengedhetetlen a nyeréshez. Én főleg szovjet légierőként irtom a jenkiket, és elsőként gyűlik össze az akciópontom egy kiadós atomra – ez csak azért lehetséges, mert közben páncélos és gyalogsági csapattársaim lefoglalják az amerikaiakat és gyorsan kilőnek minden légvédelmi üteget. Az atom egyébként a legszebb bomba, amit valaha játékban láthattunk (már amennyire egy bomba szép lehet): jöttét gyors sivítás jelzi, aztán egy pillanatra nagy fényesség vakít el, mindenkit majd kialakul a jól ismert gombafelhő... Amikor Magnus először bemutatja nekünk, a robbanást követő áhítatos csendet az egyik lengyel kolléga törte meg: „csináld még egyszer". Ezzel együtt nem tudom, mennyire fog bejönni a játékosoknak ez az új stílus, nekem elsőre kicsit furcsának tűnik, bár kétségkívül élvezem. A hagyományos stratégiákat imádom, a Battlefield-sorozat viszont nem köt le, a WiC pedig valahol a kettő között van. A koncepció világos, de nekem még biztosan szoknom kell – az említett lengyel újságíró szerint viszont multiban máris a legjobb stratégiának mondhatjuk.

> **"A GRAFIKA nem csak az RTS-ek között ütős, de más játékok sem szorongatják meg."**

TEREPRENDEZÉS ERDŐTÜZZEL

Az új szemlélet legnagyobb veszélye talán az unalom, és ezt a készí-

Martin Hultberg interjú

A játék projektmenedzserével, Martin Hultberggel beszélgettünk a World in Conflicttal kapcsolatos üzleti döntésekről.

PC GURU: Miért éppen hidegháborús környezetet választottatok? Korábban már vagy egy tucat ilyen stratégia megjelent…
Martin: Nem akartuk az ezerszer lerágott „amerikaiak a muszlimok ellen" témát elővenni, de mindenképpen mai modern fegyvereket és katonai járműveket szerettünk volna a játékban. Ennek megfelelt a hidegháborús környezet, ami szerintem azért olyan nagyon sok játékban nem szerepelt. Ebben a környezetben aztán elsüthettük a helikoptereket, az atombombát, meg minden olyan modern katonai eszközt, amit akartunk.

PC GURU: Ez nekem kicsit a „gombhoz a kabátot" esetének tűnik…
Martin: Igen, kicsit tényleg az, de szerintem ennyi belefér. Ez elsősorban multiplayer játék, a környezet sokkal inkább díszlet, mint más stratégiákban.

PC GURU: Mi volt a legnehezebb feladat a fejlesztés során?
Martin: Azt hiszem, erre mindenki mást mondana neked a vezetőségből. Nekem az volt a legnehezebb, hogy a környéken megfelelően képzett szakembereket találjak.

PC GURU: Volt példaképetek a Word in Conflict fejlesztésekor?
Martin: Persze, vagy 10-15 játék. A saját Ground Controljainkon kívül a Counter Strike és a Battlefield ihletett meg bennünket leginkább, a csapatjáték-szemléletet onnan lestük el. Más RTS-ekből is sokat merítettünk, a magyarok közül a Codename: Panzers-sorozat is inspirált minket.

PC GURU: Lesz küldetéslemez vagy valamilyen egyéb kiegészítő?
Martin: Erősen gondolkodunk rajta, de a játék sikerétől függ, hogy belevágunk-e. Ha jól fogy majd a WiC, biztosan lesz küldetéslemez, talán folytatás is.

PC GURU: Mit jelent, hogy jól fogy? Publikus, hogy kb. mennyi példánynál lennétek nullszaldósak?
Martin: Ezt most még nem mondhatom el, talán később.

PC GURU: Mi lesz a következő nagy dobása a Massive-nak?
Martin: Eddig egyszerre mindig csak egy játékon dolgoztunk. Azt szeretnénk, hogy a közeljövőben több projektünk is párhuzamosan haladjon, kezdetnek a WiC kiegészítője és még valami. De hogy mi lesz ez a „még valami", azt még nem tudjuk.

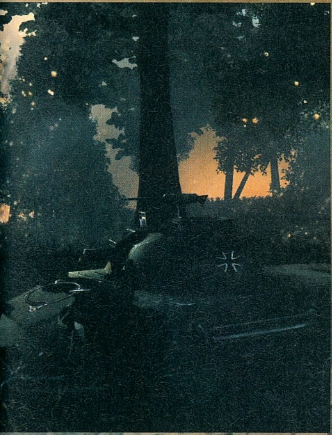
tők is érezhették, ugyanis apró finomságokkal próbálták feldobni a játékmenetet. A már említett akciópontrendszer mellett a rombolható környezetet és a gépi intelligenciát kell kiemelni. A tereptárgyak mindegyike lezúzható, és ez a taktikára is hatással lehet, új utakat nyithat vagy szüntethet meg. A házak például akadályozzák a látótávolságot, de csak amíg állnak, az erdőkön pedig nehezen mennek át a páncélosok – már amíg valaki fel nem gyújtja a fákat (ami viszont az esetlegesen az erdőben megbújó, nyílt terepen igen könnyen elhalálozó gyalogságnak lesz kellemetlen). Az AI-t nincs alkalmam élesben megcsodálni, ezért bemondásra kell elhinnem Magnusnak, hogy skirmishben csapatjátékosként viselkedik és figyel a szövetséges emberi játékosok esetleges igényeire, valamint hogy a különböző szerepekkel máshogy játszik. Talán még az egységek változatosságán lehetne csiszolni, gondolom a csatateret elnézve. Egy-egy offenzív és defenzív különleges képességük ugyanis kevésnek tűnik egy ilyen Battlefield-szerű játékban (bár kétségtelen, hogy ami van, az jól használható, különösen a járművek rejtőfüstjei). Az egységek egyébként valódiak, mert a fejlesztők saját bevallásuk szerint a lehető legnagyobb hitelességre törekedtek (bár

Nehéz elképzelni, hogy egy ilyen tankkal lehet cserkészni, de most épp ez történik...

a valós lő- és hatótávokból le kellett faragniuk), de éppen ezért érthetetlen, hogy a járművek nevei miért semmitmondóak. A poligonmodell alapján a

WORLD IN CONFLICT

Repülők, tankok és gyalogság ellen is biztosítva vagyunk, lehet rakni a tábortüzet!

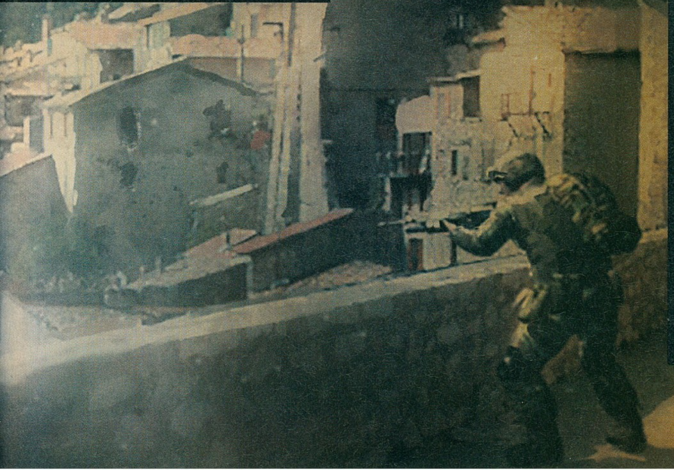


„szovjet nehéztank” lehetne nyugodtan „T-72” – remélem, a végső változatban ezen is átmennek a csiszológéppel.

MŰFAJT IS TEREMTHET

A látvány azonban első blikkre megkapó. Teljes részletezettségnél elképesztően szép az effektekkel telezsúfolt grafika. A hóesésben égő erdő, az atombomba érezhető pusztító ereje (a robbanás után a közelben sokáig hallani még a Geiger-Müller számláló recsegését), a valósághű tank- és helikoptermodellek, az animált táj mind-mind megütik a 2007-es színvonalat, sőt. A hangmunka is remek, a fegyverek zaja és a katonák ordítozása jól megteremtik a háborús hangulatot. A sok gyorsbillentyűre épülő irányítást pedig egy olyan felülnézeti térkép könnyíti meg, amihez hasonlót a Supreme Commanderben láthattunk – ráadásul a WiC-ben még szebb is. Az Oresund-hídon hazafelé zötyögve Nadjának kifejtem, hogy a játékmeneten kellene még kicsit reszelni, mert jelen formájában kissé kiforratlan. De a Massive-nak még őszig van ideje, és a tesztelésbe még csak most húznak bele. Ha a Battlefield-érzés üldözése mellett nem feledkeznek meg a stratégiai játékelemekről, a World in Conflict a karácsonyi bevásárlások egyik nagy slágere lehet.

(Köszönet Bozsuk Eriknek és a CD Projektnek a szervezésért.)



pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	TUTI SIKER

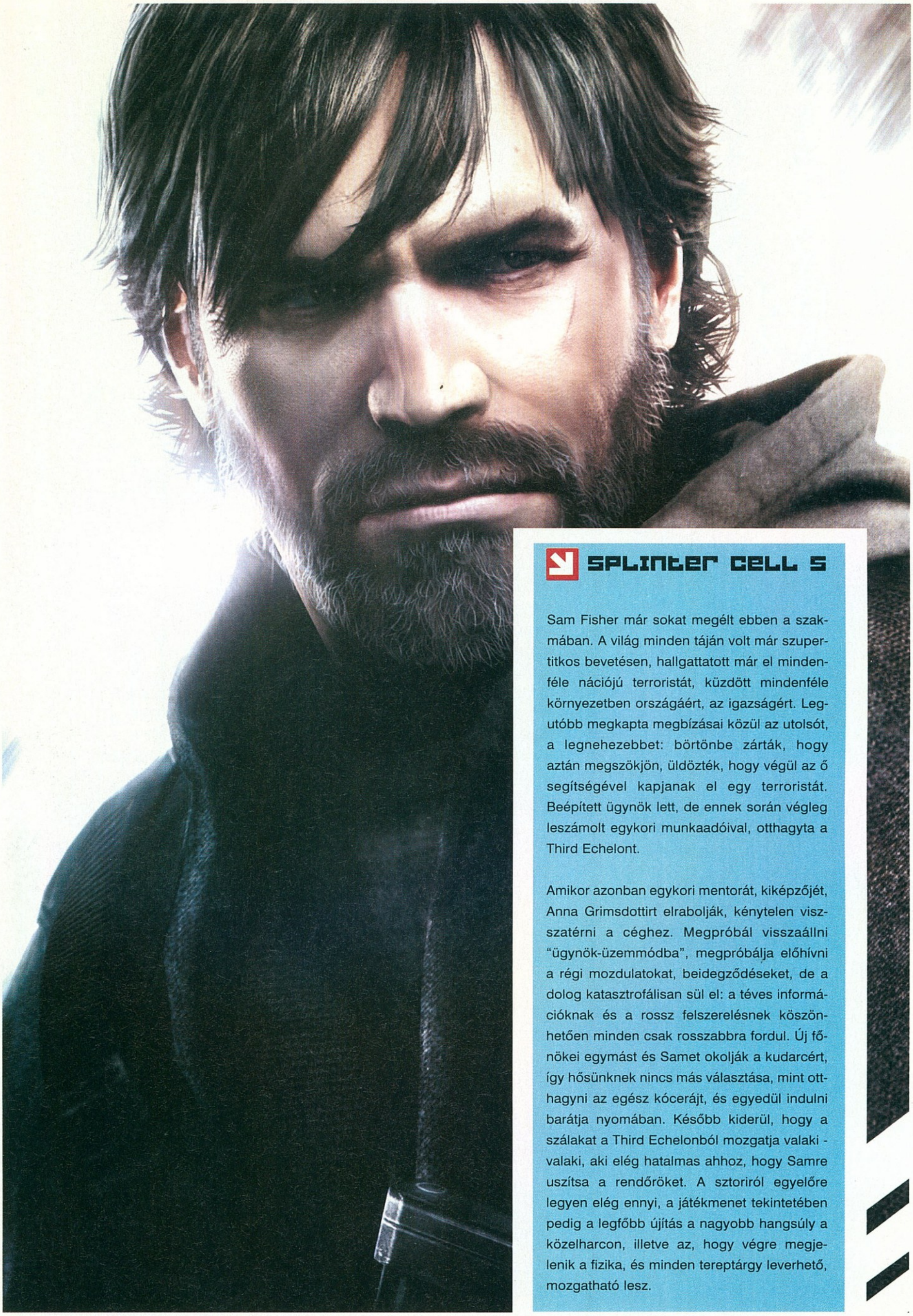
A műfaji keverések nem mindig sülnek el jól, és pirinyó esélye még annak is van, hogy a World in Conflict is két szék között esik a padlóra, de abból, amit láttam, én nem erre tippelek. Remélem az egyjátékosmódra még rágyúrnak, de ezen felül nem lehet sok gond a programmal.

STÖKI

PRO:
Gyönyörű, és igazi újításokkal próbál operálni

KONTRA:
A játékmeneten még csiszolni kell elég rendesen

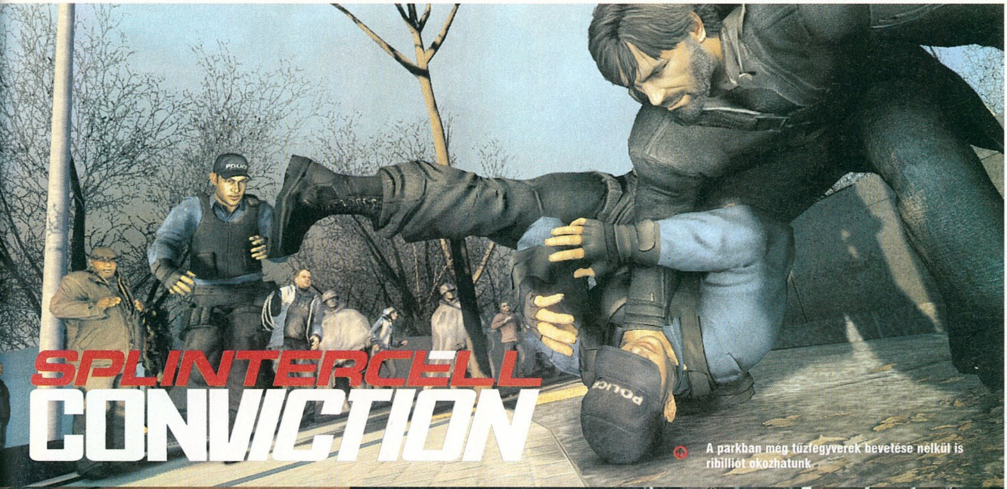
2007. IV.



Splinter Cell 5

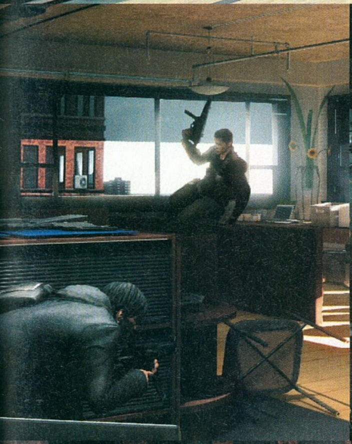
Sam Fisher már sokat megélt ebben a szakmában. A világ minden táján volt már szupertitkos bevetésen, hallgattatott már el mindenféle nációjú terroristát, küzdött mindenféle környezetben országáért, az igazságért. Legutóbb megkapta megbízásai közül az utolsót, a legnehezebbet: börtönbe zárták, hogy aztán megszökjön, üldözték, hogy végül az ő segítségével kapjanak el egy terroristát. Beépített ügynök lett, de ennek során végleg leszámolt egykori munkaadóival, otthagyta a Third Echelont.

Amikor azonban egykori mentorát, kiképzőjét, Anna Grimsdottirt elrabolják, kénytelen visszatérni a céghez. Megpróbál visszaállni "ügynök-üzemmódba", megpróbálja előhívni a régi mozdulatokat, beidegződéseket, de a dolog katasztrofálisan sül el: a téves információknak és a rossz felszerelésnek köszönhetően minden csak rosszabbra fordul. Új főnökei egymást és Samet okolják a kudarcért, így hősünknek nincs más választása, mint otthagyni az egész kócerájt, és egyedül indulni barátja nyomában. Később kiderül, hogy a szálakat a Third Echelonból mozgatja valaki - valaki, aki elég hatalmas ahhoz, hogy Samre uszítsa a rendőröket. A sztoriról egyelőre legyen elég ennyi, a játékmenet tekintetében pedig a legfőbb újítás a nagyobb hangsúly a közelharcon, illetve az, hogy végre megjelenik a fizika, és minden tereptárgy leverhető, mozgatható lesz.



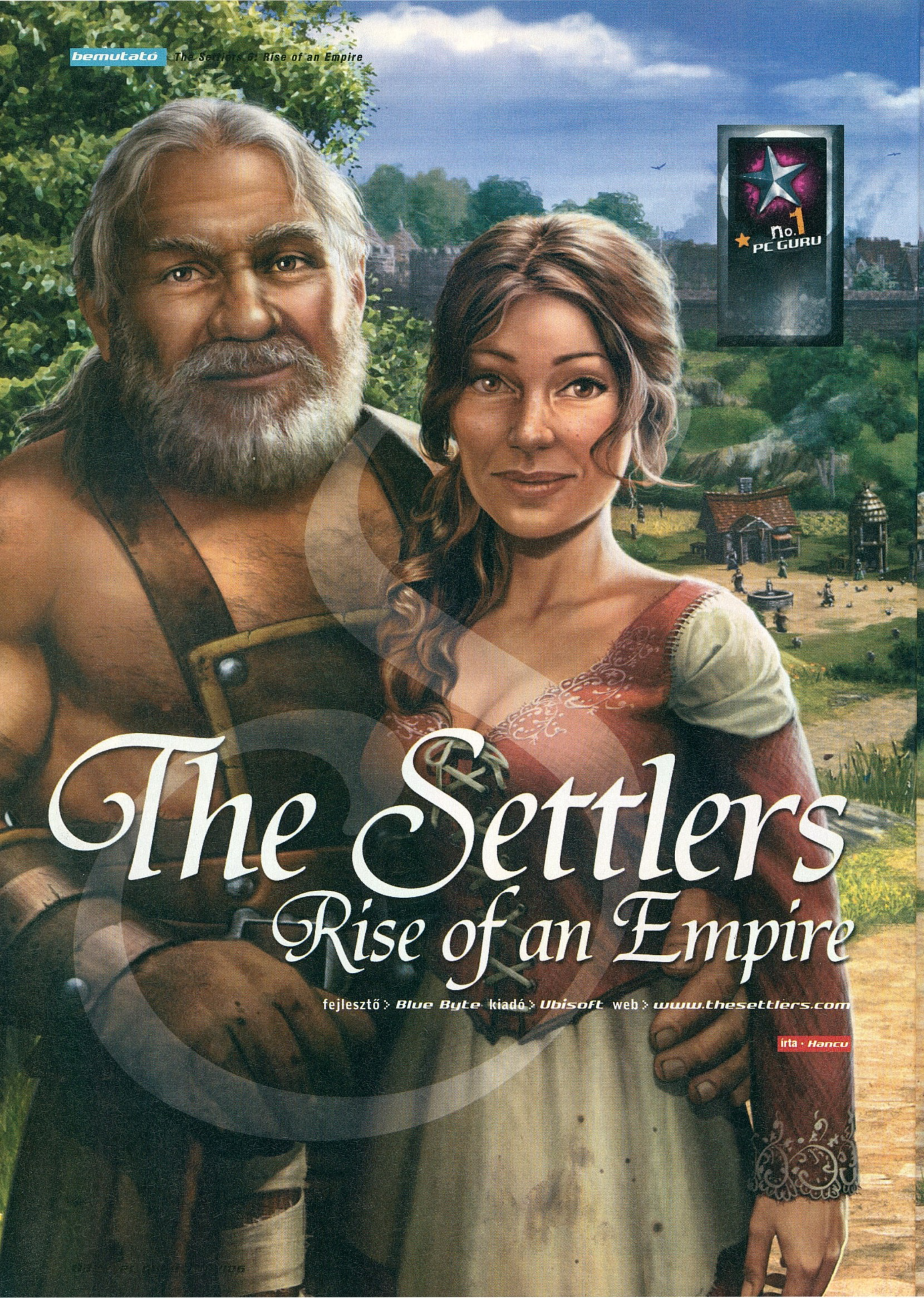
SPLINTER CELL CONVICTION

A parkban még tűzfegyverek bevetése nélkül is ribilliót okozhatunk



A fizika végre-végre kihat minden tereptárgyra, és ez bizony a küzdelemben, rejtőzködésben nagy szerephez jut

Néha a nem teljesen konvencionális fegyverek használatára leszünk rákényszerítve



The Settlers
Rise of an Empire

fejlesztő > **Blue Byte** kiadó > **Ubisoft** web > **www.thesettlers.com**

írta · **Hancu**

The Settlers
Rise of an Empire

A düsseldorfi Blue Byte 1988 óta dolgozik a szakmában. Mindenki a két szupersikeres stratégiai sorozatról, a Settlersről és a Battle Isle-ról ismeri a nevüket, pedig voltak remek próbálkozásaik a sport (Great Court Tennis), a taktikai játékok (Incubation) és az RPG-k (Albion) területén is. 2001 óta a Ubisoft tulajdonában van a stúdió – és azóta valahogy nem is tudnak a régi klasszikusaikhoz felnőni...

A független kis falvakból a városokba vezető úton hatalmas dugók alakulhatnak ki

Ha egy játék címében a hatos sorszám szerepel, az emberből jó eséllyel előbújik a lelke mélyén élő, elnyomott rendőrségi szóvivő, és megállapítja, hogy a tényállás kimeríti a nyereségvágyból, különös kegyetlenséggel elkövetett rókabőrnyúzás fennforgásának alapos gyanúját. Kicsit igazságtalan lenne a Settlers hatodik részével kapcsolatban is ezt felhozni, azok után, hogy a negyedik részen azért fanyalogtunk, hogy nincs benne elég újdonság, az ötödiken meg azért, mert túl sok volt a változtatás, és úgy „ez már nem is igazi Settlers". A fejlesztők most megpróbálják megtalálni az arany középutat: újítanak is, vissza is nyúlnak a gyökerekhez, és persze kölcsönöznek is innen-onnan (leginkább a Stronghold sorozatból, és egy kicsit a Black & White-ból).

FALVAK ÉS VÁROSOK

A Settlers 6 első nagy dobása a városok és falvak különválasztása: más-más épületeket húzhatunk fel a városfalakon belül és kívül. A város központja a raktár, ide kerül minden, a városfalon kívül megtermelt nyersanyag, és innen vételeznek anyagok a termelő épületek, így természetszerűleg a raktár köré épül majd ki a településünk. A termelői láncok lerövidültek, általában kétlépcsősre: gabonafarm-pékség, halász-füstölőműhely, vadász-hentes, és így tovább: mindösszesen csak egy termelő és egy feldolgozóüzem van majd minden sorozatban. Ezáltal megszűnt néhány, régebben fontos szerepet betöltő helyszín, mint például a máskor alapnak számító fűrésztelep – a favágó rögtön deszkákat szolgáltat az építőmunkásoknak. Az utakat ismét magunk alakíthatjuk ki, mint legutóbb a második részben; a földút ingyen van, a kulturáltabb kikövezett változathoz már követ kell termelnünk (ami a fa mellett a másik univerzális építőanyag).

> *„A hatodik Settlers szerencsére visszatért a korai epizódok mókás, vidám látványvilágához..."*

PANEM ET CIRCENSES

A Settlers főszereplői mindig is a bumburnyák golyófejű telepesek voltak, most pedig még az eddigieknél is fontosabbak, és többet kell foglalkoznunk velük. Nincsenek többé külön hordárok és építőmunkások: mindenki univerzálisan képzett szakemberként maga építi a házát, és furikázza a raktárba a megtermelt javakat. A telepesek ugyanis többé nem dolgoznak nekünk szó nélkül látástól vakulásig: nem átallnak különféle igényekkel előállni. Kaja kell nekik és ruházkodás, biztonság, tisztaság, szórakozás és jólét. Minél nagyobb a

The Settlers
Rise of an Empire

„A derék telepesek ezúttal nem dolgoznak minden körülmények között, csak ha jól érzik magukat."

városunk, annál több mindenről kell gondoskodnunk a honpolgároknak. A kaja egyértelmű, a ruházkodás juhfarmot és takácsműhelyt igényel, a higiéniát a seprűkötő hozza el, a nép lelki jólétéről a templom és a színház gondoskodik, a szórakozást mutatványosok felbérlésével oldjuk meg, a biztonságot pedig hadsereg felállításával szilárdíthatjuk meg. Nem kell hát attól tartanunk, hogy a termelés egyszerűsítésével a játék építkezős-menedzselős része túl könnyűvé válna. Egy gombbal külön bekapcsolhatóak lesz egy olyan kijelző, amely kis ikonokkal mutatja, hogy hol kinek milyen baja van a városvezetéssel. Emitt sárga seprű jelzi, hogy lassan kezd feltorlódni a szemét, máshol meg vörösen villogó alma-ikon mutatja, hogy itt már régóta csak éhkoppot nyelnek a helyiek.

Ráadásul, ha tényleg növekedni szeretnénk, a fontosabb közösségi épületeinket – raktár, templom, vár – mindenképpen fejlesztenünk kell: ezeknél az épületeknél két újabb, nagyobb, jobb forma elérhető. A többi ház, akár termelő-, akár feldolgozó-üzemeink is képesek a megújulásra, súlyos summákért cserébe ezeket is lehet tápolni. Ezzel az adott épület nem csak hatékonyabbá, gyorsabban működővé válik, de a szállítást is gyorsabban oldják meg. Alapszinten ugye maga a termelő szállítja egyenkint a raktárba a kolbászt vagy éppen a deszkát; kettes szinten már taligával felszerelve, nagyobb kupacokban tud cipelni, a csúcson pedig már egy jól kiképzett szamár húzza a jól megpakolható kordét.

1993. | 1997. | 1998. | 2001. | 2004.

Néhány óra belefeccölésével pár kunyhóból igazi metropolisz fejlődik ki

Ha az alattvalóinknak nincs minden igénye kielégítve, az még nem instant katasztrófa. Az alapvető szükségletekkel (kaja, ruha, higiénia) azért nem árt vigyázni, mert a hiányuk előbb-utóbb betegségekhez, éh-, vagy fagyhalálhoz vezet – a többi csak a nép közérzetét javítja, ami pedig a beszedett adó mennyiségére van hatással. (Brutálisan őszinte szimuláció: aki nem érzi jól magát, csalja az adót, aki boldog és elégedett, az fizet mint a katonatiszt.)

Az adott üzemtől is függ, hogy mire van nagyobb szüksége: egy vasmíves például koszban is tud kardot kalapálni, viszont ha mocsok van, hamarosan megbetegszik, ilyenkor pedig jöhet ki hozzá az orvos – aki mögé pedig egy gyógyfű-gyűjtő és egy gyógyszertár dolgozik be.

2007.

KERESD A NŐT!

Az embert a nő hozza a világra, és az is viszi a sírba – mondja a graffiti, a Settlers 6 azonban ellentmondani látszik a mély értelmű bölcsességnek, a játékban ugyanis a lányok-asszonyok megjelenése a legnagyobb áldás, ami a kis birodalmunkkal történhet. Persze nem olcsó a szebbik nem képviselőit becserkészni, de határozottan megéri (micsoda élethű szimuláció!). Ha jó mélyen belenyúlunk az államkasszába, ünnepséget rendezhetünk, ami amellett, hogy emeli a nép morálját, messzi földről odacsalogatja a hölgyeket is, akik annak rendje-módja szerint szerelembe esnek dolgos telepeseink közül a legszebb szál legényekkel, majd feleség státuszban ott is maradnak a városunkban. Ugyan közvetlen hasznot még így sem hajtanak a birodalom számára, de főznek, mosnak, takarítanak,

Kard ki kard...

Noha a háborúzás közel sem a játék központi eleme, ha nem akarunk a rablóbandák martalékává válni, bizony nem árt sereget kiállítanunk, azt pedig jól felszerelnünk. Ezúttal nem egyenkint fogjuk irányítani a katonákat, hanem kis osztagokat kommandírozhatunk, hogy a csaták tényleg nagy összecsapásoknak tűnjenek. A hősök mellett csak szokványos egységekkel fogunk majd találkozni – kardosok, íjászok, alabárdosok, lovasság –, mágia és hasonlók előreláthatólag nem lesznek. E mellett ostromfegyvereket vethetünk be, például kisebb hajítógépeket, óriási katapultokat, illetve keréken tolható ostromtornyokat.

Settlers-evolúció

A kis telepesek hatalmas változásokat éltek meg a '93-as amigás debütálás óta. Az első két rész pixeles, ám rendkívül aranyos figurái a következő két epizódban már egyre jobban kidolgozott fickókká nemesedtek, az ötödik részben viszont beütött a realisztikus irányzat. Na ennek most megint vége, most megint karikatúra-jellegű kis embereink lesznek – csak éppen kékruhás szállítókat nem fogunk látni, hisz ők ezúttal kimaradnak a buliból.

The Settlers
Rise of an Empire

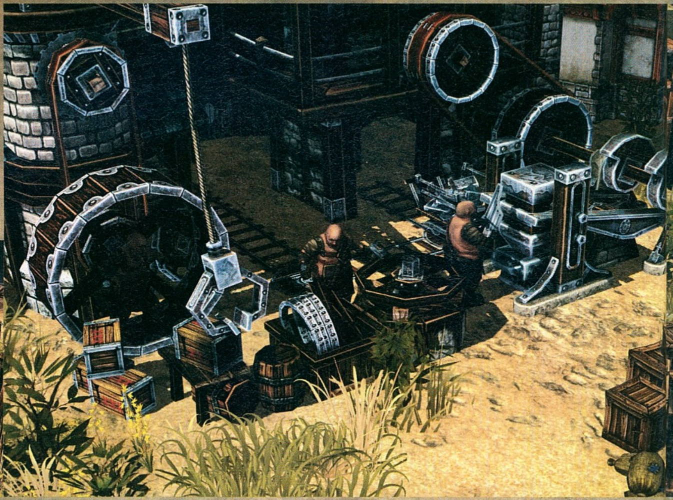
Világváros

Ez az igencsak méretes "screenshot" egy igencsak kiépített várost mutat be teljes pompájában. Noha a város főként a design kedvéért lett ilyen nagyra megalkotva (négy gyógyszertárra jó eséllyel még egy pestisjárványban sincs szükség), az tisztán látszik, hogy bizony tekintélyes településeket hozhatunk össze a Rise of an Empire-ben.

A legérdekesebb talán a különböző farmok megoldása, hiszen látszik, hogy az alapépülettől viszonylag messze is lerakhatjuk a karámokat, búzamezőket. Egy dologról nem árulkodik a kép: az ércekről és a bányászatról, azt ugyanis még nem tudni, hogy ez miként lesz megoldva...

KÖZPONT
KOVÁCS
ÍJKÉSZÍTŐ
RAKTÁR
GYÓGYSZERTÁR
SAJTKÉSZÍTŐ
TEMPLOM
SZÍNHÁZ
PÉK
MÉHÉSZET

The Settlers
Rise of an Empire



A nehézgép-üzemben készíthetünk felszerelést az ostromokra

így nagyságrendekkel emelik a telepesek munkájának hatékonyságát… nesze neked feminizmus!

HŐSÖK

Az ötödik Settlers-epizód háború-centrikussága után a hatodik ismét a békés építkezésre helyez több hangsúlyt – de ettől függetlenül, ha terjeszkedni kell, hát terjeszkedni kell, és simán előfordulhat, hogy ezt mások nem nézik jó szemmel. A pályák hűbérbirtokokra vannak osztva, semleges településekkel meghintve, amiket vagy simán kikiáltunk a sajátunknak, vagy fizetünk pár fillért az ott lakóknak, esetleg megvédjük őket a helyi rablóktól, és máris a birodalmunkhoz csatolhatjuk a területet. A kereskedelem révén is fejleszthetjük a külkapcsolatokat, például egy folyóparti faluból halat importálhatunk, és mindenféle más kajával fizethetünk nekik.

Reggelente megéhezik a nép, nem csoda, hogy a pék mellett nagy a tömörülés

Évszakok

Mint a mezőgazdaságra építő gazdaságnak, természetesen alkalmazkodnunk kell hozzájuk. Tavasszal vetünk, nyáron és ősszel betakarítunk, télen reménykedünk, hogy eléggé feltöltöttük a raktárainkat, hogy ne legyen éhínség (plusz a befagyott folyókon és tavakon átkelve új területeket fedezhetünk fel és hódíthatunk meg). A négy éghajlati zóna sem csupán grafikai-hangulati sallangként jelenik meg: északon a hosszúra nyúló téli időszak, míg délen a nyári aszály rúghatja oldalba a terveinket.

Úton útfélen...

Először talán nem egyértelmű, de a jól működő gazdaság alappillére az okosan kiépített, a lehetőségekhez képest modern úthálózat. Minél kevesebb időt pazarol el az egyszeri telepes az otthonától a munkahelyéig, onnan a raktárig, majd ha megéhezett, a pékségig vagy a hentesig való mászkálással, annál többet és hatékonyabban dolgozik. Kihasználhatjuk a természeti adottságokat is: vízi úton, csónakokkal jóval gyorsabban szállíthatók a termékek, mint gyalogosan. Az egyes települések között pedig szamárkordé könnyíti meg az áruszállítást...

Mindezt a hőseink intézik, akik amellett, hogy erős harcosok, inkább kiváló diplomáciai készségükkel, és különleges tulajdonságaikkal emelkednek ki. Madame Alandra például betegségeket gyógyít, Elias, a bárd pedig énekével szórakoztatja a népet – vagyis pont a nép egy-egy igényét tudják kielégíteni, ha éppen nem húztuk volna fel az arra alkalmas épületeket.

> „A háborúk, ostromok fontossága visszaszorul, a hangsúly megint az építkezésen, a gazdaságon van!"

A harc jelentősen leegyszerűsödött, és leginkább kisebb rablóbandák megrendszabályozására korlátozódik, ahogy a fejlesztők mondják, a csatározás a Settlers 6-ban nem cél, csak eszköz. Egy kivétel mégiscsak van ez alól, méghozzá a várostrom. Úgy tűnik, a derék német fejlesztők elirigyelték a Stronghold-sorozat sikerét, ugyanis részletesen kidolgozott várépítési és ostromrendszer kerül a játékba ostromtornyokkal, hajítógépekkel és minden egyébbel, amiről az Egri csillagokban olvastunk anno. Sajnos erről további részletekkel nem szolgálhatunk, de sebaj, legalább marad némi meglepetés a kora őszi megjelenésre is. Szintén keveset tudni a multiplayerről: hat játékos, deathmatch és kooperatív csaták, nagy hangsúllyal a kereskedelmen – ennyi.

Feudalizmus a javából, a Settler 6-ban kialakulnak a társadalmi osztályok is

EGY KIRÁLYSÁG FELEMELKEDÉSE

A sztorink egy széthullott királyság újraegyesítése mentén bonyolódik: 16 pálya, négy fejezetre osztva, négy környezetben, más-más éghajlatok alatt: Észak-, Közép-, és Dél-Európa, valamint Afrika. Hogy mitől esett szét az egyesítendő birodalom, és milyen külső ellenséggel kell megküzdenünk közben, egyelőre súlyos titok – és igazság szerint reméljük, nem is lesz különösebben lényeges, ugyanis az azt jelentené, hogy akárcsak az első három részben, a játékmenet most is lesz olyan jó, hogy valójában nem szükséges mellette az építkezős stílustól amúgy is kissé idegen történetmeséléssel bajlódni.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		50%
VÁRHATÓ SIKER		TUTI SIKER

Bár a Settlers-széria minősége az utóbbi években nem felfelé ívelt, de a Rise of an Empire kiköszörülheti a csorbát. Megdöbbentően szép, a játékmenet is visszatér a gyökerekhez, szóval remélhetjük a legjobbakat.

HANCU

PRO: Hihetetlenül szép, de a régi stílus sem veszett el; plusz a sok újítás is kellemesnek ígérkezik

KONTRA: Így hirtelen nem is nagyon tudnánk belekötni...

2007. IV.

írta · GregS

fejlesztő > Capcom kiadó > Capcom web > www.capcom.co.jp/devil4/eng

Devil May Cry 4

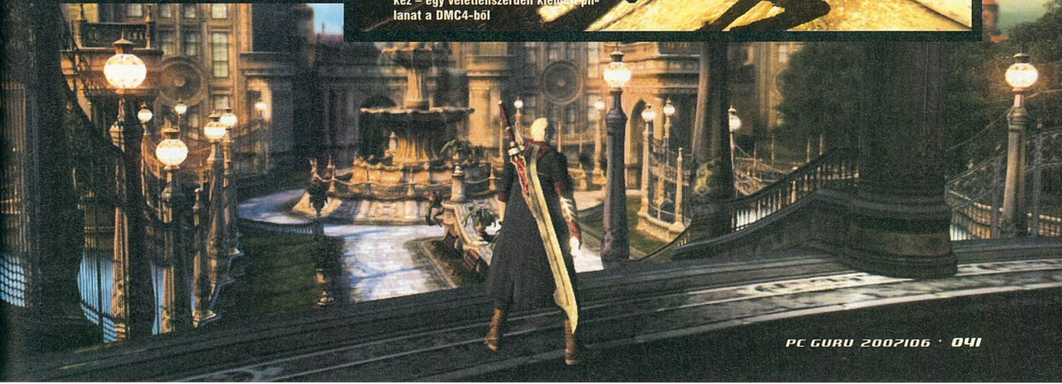
Az 1979-ben alapított japán óriásvállalat a videojáték piac meghatározó tagja immár több mint húsz éve. A fejlesztéssel és kiadással is foglalkozó cég elsősorban konzolokra fejleszt, eddigi átirataik a Resident Evil és Devil May Cry részekből igen összecsapottak, és csaknem élvezhetetlenek voltak, de a Capcom úttörőként a japán kiadók között változtatott szemléletén, és ezentúl egyre több leendő játékukat tervezik PC-n is elérhetővé tenni az eddigieknél sokkal igényesebb formában.

A címen, illetve azon való elmélázásunk helyett, hogy milyen könnyedén is lehetne a Devil May Crynak minden idők legbénább magyar játékcím-fordítását összehozni, koncentráljunk inkább magára a főhősére, aki démoni külsejével és öltözetével mindennél jobban teszi egyértelművé, miről is szól ez a széria immár a negyedik, urambocsá ötödik rész óta. Dante fehér fürtjei alól démoni vigyorral tekint ránk vissza, nem mellesleg pedig kezében ott virít egy akkora kard, melyeknek felét is büszkén hordozta volna körbe a középkor legmenőbb hóhérja is. Dante egyenest az alvilágból suhant elő még valamikor 2001 végén, hogy megfigyelmezze annak a Föld elözönlésének vágyát dédelgető milliónyi ördögi kreatúráját, a már említett, zsebpiszkoknyinak közel sem mondható segédeszközével. A Capcom pedig bőségesen gondoskodott a szörny-, illetve folytatás-utánpótlásról, ami négymillió felett értékesített első rész után valljuk be, nem is akkora csoda. Az

Dante

Dante (balra) egy démonirtásra specializálódott zsoldos, ami főleg annak fényében meglepő, hogy apja is egy démonúr, Sparda volt. Eredetéből kifolyólag sok gondja volt már, többek között ikertestvérével, Vergillel akaszkodott össze néhányszor. Ő sem egy túl barátságos figura, viszont kitűnően ért a gúnyolódáshoz, és néha egész poénos beszólásai is vannak. Eddig minden részben más nőt szedett össze.

Lekaszabolt gótikus jellegű ellenfél, lángoló varázskard, ördögi erőtől izzó kéz – egy véletlenszerűen kiemelt pillanat a DMC4-ből



Ez ám a vérfürdő! Vagy legalábbis a zöld testnedv-fürdő...

már annál inkább, hogy ezúttal mi, PC-sek sem maradunk ki a kaszabolásból.

NERO, A VÉRES KÉJES

A tavaly tokiói TGS kiállításon közzétett videókat megcsodálva hamar elcsodálkozhatunk, Dante mennyire megváltozott az előző rész óta, holott a kissé megkésett PC-s portolásnak köszönhetően elvileg még élénken, pontosan él emlékezetünkben a brutális démonvadász. Nos, a probléma nem az Ön (ördög)szemében van: bizony a negyedik epizód egy teljesen új főszereplőt kap Nero személyében. Mint az a nem teljesen épelméjű római császárra utaló név is sejteti, Nero sem éppen egy Gábriel arkangyal, glóriával a feje fölött, sokkal inkább egy démonokat imádó vallási szekta egyfajta ügynöke, problémamegoldója, ami annyit takar, hogy az ő feladata a legpiszkosabb, legvéresebb munkák minél gyorsabban történő letudása. A Kard Testvérisége nevű gyülekezet oszlopos tagjaként ő valódi gonosz, anti-hero karakter gyűlölettel és kegyetlenséggel szívében: határtalan cinizmussal és lenézéssel tekint minden nála gyengébb halandóra, bár azt sem sokáig, mert rendszerint pár másodperccel később már csak húscafatok repkednek, ahol előbb még Isten/Ördög valamilyen kreatúrája állt. Egyedi karakterét és a játék sztoriját erősen színesíti, árnyalja, hogy egyfajta elfajzott szerelem fűzi egy bizonyos Jeannie nevű hercegnőhöz.

Nero

Nero (a két fenti képen) a Kard Testvérisége nevű vidám démonimádó szekta vezetőjének a fogadott gyermeke, aki Kyrie irányítása alatt elérte a harcosok közti legmagasabb rangot: szent lovaggá vált a renden belül. Ennek ellenére nem egy népszerű figura, hiszen utál másokkal együtt dolgozni, humorérzéke nem sok van, viszont gyilkos cinizmussal tekint a világba. Eleinte ugyan ellenkezett kicsit, amikor karjában megszólalt a démon hangja, de ma már beletörődött a megváltoztathatatlanba – ráadásul karja egyelőre együttműködik vele, erősíti őt.

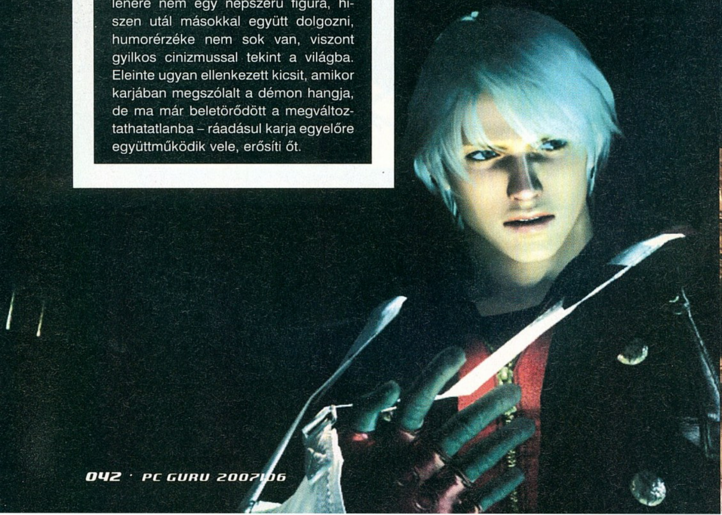
Az említett hölgyeményről egyelőre nem sokat tudunk, de nem lennénk meglepve, ha Dante mellett ő is játszható karakterként bukkanna fel a végleges játékban: logikus fejlődés lenne, miután a második részben még csak Dantét, a harmadikban már öccsét, Virgilt is irányíthattuk, így a negyedik epizódban el kéne még egy harmadik, teljesen más stílust képviselő játszható karakter. Egyébként Nero és Dante nem lesznek jó haverok – a játék úgy kezdődik, hogy amint Nero hazatér egy vidám kis „rivális papság-kiirtási” akcióról, azt látja, hogy egy piroskabátos fickó mészárolja az otthoniakat – nosza, meg is próbál bosszút állni.

4 = 5

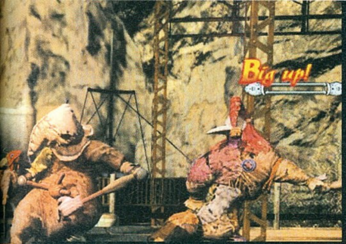
A Devil May Cry 4 azért tekinthető ötödik epizódnak, mert a DMC3-ból készült különleges kiadás szinte önálló epizódnak, de legalábbis kiegészítőnek is bevált.

HARC A LELKE MINDENNEK…

…de főleg a Devil May Cry sorozatnak. Tulajdonképpen a sorozat mindegyik epizódjának 95%-a elsőre agyatlannak tűnő, valójában roppant fifikás, lehetőségekkel teli harcra épült, és természetesen így marad ez a negyedik epizódban is, sőt talán itt még jobban ez lesz a középpontban. Az eddig is elenyésző szerepet kapó logikai feladványokat, fejtörőket nagyrészt száműzik, és a platformelemek is inkább csak a harcban kapnak ezúttal szerepet. Nero öles kardjával ezúttal is végeláthatatlan számú, típusú és



A Marsról a kastélyhoz érkezett turistacsoportot egy fehérhajú őrült zavarta meg a fényképezésben



Dante Gunslinger harci stílusát aktiválva fürgébben tüzel, mint akárhány légvédelmi üteg együtt

erősségű pofon kiosztására képes, melyeket mindenféle kombókká fűzhetünk össze. Az ismerős alapmozdulatok megmaradnak, inkább csak azokat bővítik, finomítják tovább, tehát nem kell ismét teljesen új kombókat memorizálnunk – igaz, a PC-s közönség számára ez nem sokat jelent.

Felszerelésünk részét képezik továbbra is régi jó barátaink, azaz a hatalmas egykezes kard, illetve a pisztolyok. Az új főhős persze e téren is újí-

„Ugyan túl sok agysejtünket NEM mozgatja meg, így is remek játék a DMC4!"

tást jelent, hiszen Nero kardja Red Queen névre hallgat, kétcsövű pisztolya pedig a Blue Rose – igaz, főként a nevek különböznek, a hatás ugyanaz, mint Dante korábbi fegyvereinél, ráadásul a lőszerre itt sem kell figyelni, végtelen van belőlük. A tűzfegyverek képesek automatikus célbefogásra, sőt „feltöltve" azokat jelentősen nagyobb sebzés bevitelére is alkalmasak. Kardunkat és pisztolyainkat váltogatva, ide-oda ugrálva szédületes sebességgel oszthatjuk az áldást a mindenféle pokolfajzatok között.

A fizikai fegyverek mellett Nero jobb kezében egy vérre éhes démon üldögél, aki ugyan borzasztó hatalmat ad, de cserébe haláléhségét bizony ki kell elégíteni. Működésében a Devil Bringer névre keresztelt „eszköz" leginkább a Half-Life 2 gravitációs fegyverére fog hajazni, csak kifejezetten az ellenfelek ide-oda rángatására lesz jó. A messze levő ellenfeleket kardtávolságba hozhatjuk, a túl közel jövőket szépen hátrébb taszigálhatjuk, vagy egyszerűen lelökdöshetjük őket egy meredély széléről. A Devil Bringer – illetve a hétköznapi fegyverekkel előadható kombók – tárháza folyamatosan növekszik, ahogy a megsemmisített ellenfelekből magunkba szívjuk a lélekgömböket; ezek tulajdonképpen szabadon elkölthető tapasztalati pontnak felelnek majd meg.

Bár Nero lesz a főszereplő, egyes helyszíneken a vele vad háborúban álló Dantét is irányíthatjuk: az ő eszköztára pedig a DMC3-ból lett átvéve. Azaz lesz neki jó sok fegyvere, néha át tud majd alakulni démoni formába, ráadásul harc közben bármikor váltogathat hétféle harci stílusa között.

KONZOLRÓL JÖTTEM

Mindezek alapján a játék még lehetne akármelyik tizenkettő egy tucat, agyatlan kaszabolós játék, a Capcom csapata azonban már számtalanszor bizonyította, fantasztikus hangulatot és grafikát képesek csempészni bármely produktumuk alá. Így van ez a DMC4-gyel is, amit számtalan aprósággal, no meg persze szédületes grafikával kívánnak feldobni. A monumentális csaták mellett még grandiózusabb, hangulatosabb főellenfél küzdelmek várnak ránk, a vérfürdők közepette pedig gyakran kapunk egy-egy pár perces, művészien megrendezett, izgalmas átvezető videót is.

Ezenfelül a képeket, videókat megcsodálva konstatálhatjuk a mindezeket életre keltő PS3 erejét is. A tájak, az épületek gyönyörű, egyedi, gótikus stílusban megálmodottak, és valami piszkosul nagy hangulatot árasztanak. A textúrák tűélesek, az animációk minősége pedig megint feljebb lépett egy bő lépcsőfokot – mindez sziklaszilárdan fog futni a Sony, valamint a Microsoft gépein – hogy PC-n milyen erőmű fog elkélni ehhez, azt megtippelni sem merjük. A korábbi Capcom játékátiratok sajnos egytől-egyig borzasztó minőségű portolást kaptak: nagyon bíztató azonban, hogy ezúttal nem utólag, egy teljesen kívülálló gárda ültet át mindent PC-re, hanem az eredeti fejlesztőcsapaton belül folyik párhuzamosan a számítógépre a kódolás. Ennek ellenére mi valószínűleg csak valamivel a PS3-as premier után vehetjük kézbe a PC-s vergiót, de mi akár plusz egy évet is várnánk rá, csak végre valahára normális, optimalizált, irányítható Capcom játékra tekinthessünk monitorunkon is.

A DVC4 az egyik első eredetileg PS3 játék, ami PC-s megjelenést is kapott. Határtalan kíváncsisággal várjuk, a fejlesztők hogyan birkóznak meg a két platform közötti különbségek áthidalásával, és csak remélni tudjuk, hogy Dante negyedik eljövetelével a next-gen konzoljátékok igényes portjainak áradata fogja kissé felvillanyozni a mostanában megint kissé egyhangúvá váló PC-s játékvilágot.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		VILÁGSIKER

Remélhetőleg a Devil May Cry 4 (illetve a Lost Planet) egy gyönyörű Capcom-PC barátság kezdete lesz. Ha imáink esetleg valóra válnak, akkor a Resident Evil 5 meg a Dead Rising is így "végzi"

GREG5

PRO: Elképesztő vérfürdő stílusos környezetben, álleejtő grafikával

KONTRA: Vajon tényleg képesek lesznek végre minőségi PC-s portot összehozni??

DIRT

fejlesztő > *Codemasters* kiadó > *Codemasters* web > *www.codemasters.com/dirt* írta · *RBaly*

Az 1986-ban alapított angol Codemasters mostanában tulajdonképpen történelme csúcsána van: igazán nagy szemeteket nem adnak ki, és ennek következtében kritikailag és pénzügyileg is sikeresek. Legújabb jó húzásuk a NEON névre hallgató grafikus motor, ami nem csak a Dirt és a következő TOCA alatt működik, de ezt használja az Operation Flashpoint 2 és a RIse of the Argonauts című mitológiai RPG-jük is.

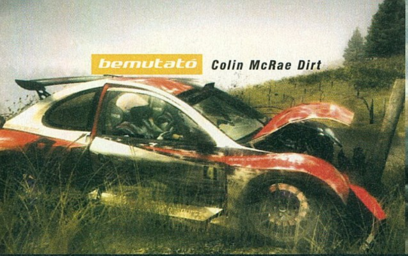
Őszintén kívánjuk minden kedves olvasónknak, hogy a való életben ilyen nézőponthoz ne legyen szerencséje!

Derék Colin barátunk már jó ideje nem hasít a rali-világbajnokság szakaszain, de az angol kiadó jóvoltából nevét nem csupán a sportévkönyvekben fedezhetjük fel, a vele marketingelt ralisorozatnak köszönhetően a virtuális pilóták hosszú ideje terelgethetik a nagyszerűbbnél nagyszerűbb autókat a képernyőkön. Utoljára minderre 2004-ben nyílt alkalmunk, azóta nagy hallgatás volt a Kódmesterek háza táján. A csend azonban idén megtörik, s újra nekivághatunk az úttalan utaknak odaverni a bajnokok legjobb időeredményeinek!

MESE HABBAL, TÖRTÉNELEMMEL

A majd évtizedes múltra visszatekintő sorozat legújabb része a tavalyi E3 óta teljesen eltűnt a színről. Egy békés keddi napon épp a szerkesztőségben loptam a napot, amikor Sasa egy laza mozdulattal elém penderítette az előzetes verziót tartalmazó ezüstkorongot, hozzátéve, hogy azon felül, hogy csendben örüljek, írjak mellé egy bemutatót is, a részletekről majd Grath informál tovább. Örömöm persze nem volt csendes, amilyen gyorsan csak lehetett, letudtam egyéb benti kötelezettségeimet, hogy rögvest egy bika vassal szerelt cimborámhoz szállíthassam a lemezt, mert hát az otthoni gépen egészen biztos, hogy diavetítés lett volna az egészből. Míg telepednek a bitek, nézzük, hogy mit is várhatunk a Dirttől.

A Colin széria a WRC jogokat a negyedik felvonás óta nem hordozza magán, s ez alól a hatodik felvonás sem lesz kivétel, a címadó bajnokon felül mindenki más a fantázia szüleménye lesz, persze csak a szereplők vonatkozásában. Mivel minden más hivatalos, így ugyanazon országokban fogunk megfordulni, mint amelyek a világbajnokság helyszíneit is szolgálják, s magunkat szintúgy létező sportgépekbe ültethetjük be. Utóbbiakból ez a szám 45 fölé rúg, s az újabb gépek mellett (például a Subaru 06 vagy a BMW X3) mellett a mára már klasszikusnak számító szörnyetegekkel is szaggathatjuk a kanyargós utakat, ösvényeket.



A bújtatott reklám kifejezést el lehet felejteni, ebben semmi rejtett nincs...

Alapjáraton megkapjuk a szokásos felállást, raklapnyi bajnoksággal, óra elleni gyorsasági szakaszokkal, szuper speciálokkal, ahogy annak lennie kell. A kesergés következne itt, hogy csupán a hagyományos játékmódok, és gépkínálat kap helyet, de szerencsére a fejlesztők továbbgondolták a lehetőségeket, s az újkori TOCA-sorozat mintájára itt is több – műfajon belüli – sportág szerepelteti magát. Elsőként a Rally Raidet ragadnám ki, ahol a Dakarból ismerős terepjárókkal kell egy „körpályán” többedmagunk ellen egyszerre repeszteni, vélhetően ezekkel a gépekkel más módban nem is játszhatunk. A Rallycross hasonló az előzőhöz, csak itt már nem a körvonal van alakítva a tájhoz, hanem egy szakaszt szabályosan elkerítettek a versenyek számára. Az autók utcai, nem WRC-re feledzett változatai csapnak itt össze, akciódús versenyek a színtere ez. A Hill Climb értelemszerűen a hegyek, hágók vonulatai közé repíti az embert, mindehhez akár 800 lóerős gépeket kínálva, míg az utolsó jövevény a CORR egy buggykkal végrehajtandó tíz fős sárdagasztást takar. A lista így már impozánsnak mondható, ezek miatt a 66 elemből álló karrierpiramist vélhetően nem lesz unalmas végigjátszani.

NEONFÉNYES NAPPALOK

A furcsa NEON elnevezés a játék alatt dübörgő motort takarja, mely a megvilágításon túl a komplett audiovizuális élményért felel, a legelső porszemtől kezdve a legutolsó madárcsicsergésig. Legfőbb újítása az eszméletlenül részletgazdag prezentálás mellett az új törésmodell, valamint a realisztikus sár- és por effektek megjelenítése. A törések az autón igen sokrétűek lehetnek, igyekeztek olyan dolgokra is odafigyelni, hogy például akár az alváz, és ezzel együtt a sebességváltó is sérüljön, ha egy ugratás után egy újabb emelkedő gerincét kapjuk telibe – ezt első kézből tudom tanúsítani, első versenyemnek ez vetett véget...

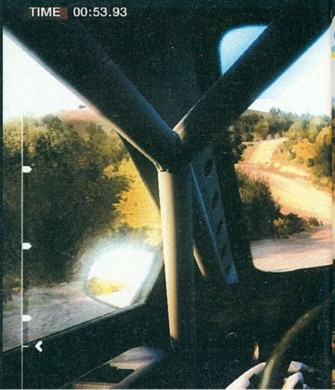
Az e téren fellelhető sérülés-szimuláció skálázható lesz, ám már közepes szimuláció esetén is az autónk végét jelentheti egy fával való nem kívánt találkozás. Ezen felül minden aprítható, leszakítható, széttörhető, amit csak érünk bukdácsolásaink során. Emellé jött be még a pálya aktívabb amortizációja, most már a szalagkorlátot is kihajlíthatjuk, ami értelemszerűen egy erősebb találat esetén nem fog minket a pályán tartani, hanem kellő mértékű kárt okozva a motortérben vígan enged továbbszállni a rekettyésbe, további, a csapatunkat boldogítandó deformációkat okozva. Legüdvözítőbb hatása az egésznek az, hogy egy, az autónknál sokkalta gyengébb apró kis oszlop, villanypózna immár nem betonfalként áll a helyén, hanem tisztesen kiszakítható a helyéről, ahogy annak mindig is lennie kellett volna.

A porfelverés és sárdagasztásért felelős rész lényege, hogy nem előre tárolt alakzatokkal dolgozik, hanem „részecskefizikával”, ami annyit jelent, hogy kvázi minden szemcsét önmagában számol ki, meggyőzően realisztikus porfelhőket generálva ez által, tisztaságmániások vélhetően menet közben is sprickolnak párat a porstoppal a monitorukra.

Utolsó, de még a játékmenetre kihatással lévő újítás a különböző úttípusok minőségének a különbözősége, ami jelen esetben nem csak azt takarja, hogy hó és földút között van eltérés, mert ugyebár ez értelemszerű, hanem hogy akár aszfalt és aszfalt közt is van differencia; hatféle tapadási jellemző vár minket, annak függvényében, hogy az adott beton mennyire friss, avagy repedezett és koros, nehéz döntés elé állítva a pilótákat a gumiválasztás ügyében.

ELŐVIZSGA

A kapott, s időközben feltelepült jószág korlátozott mértékben engedett betekintést nyerni a lehetőségek tárházába, ugyanis csupán a Rally World menüpont alatt lapult néhány játszható szakasz, ami mellesleg gyorsverseny megfelelője akar lenni. A játékmódokból egy szuper speciál, egy Dakaros Raid, CORR futam és egy Rally Cross képviseltette magát, valamint négy Time Trial pálya a „klasszikus” feltételek mellett, mindehhez pályánként egy autó dukált. Mikor elindul a



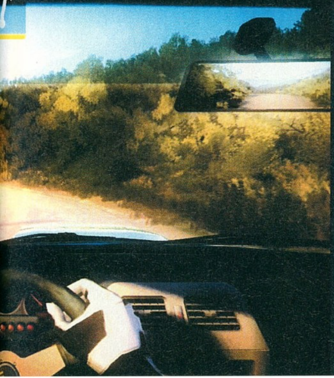
Colin McRae Dirt

játék, elszabadul a kánaán: a grafikuskártya erőteljes robotba kezd. Sajnos nem veszett el bennem egy költő, hogy a tájat, mi előttem felvillant, s ami ily gyönyörűséggel volt teljes, azt szavakba öntve méltón vissza tudjam adni. Marad hát a bitang, észvesztő, fantasztikus jelzők triója, melyek mind az autók kidolgozottságára, mind a tájra egyaránt igazak. Minden ragyog a nap sugaraiban, s itt valami egészen realisztikusan veri vissza a fém a beeső fényt, ennyire szép sehol sem volt még ez az effekt, de ugyanez igaz a fény-árnyék hatásokra is, ha mondjuk egy erdő mellett suhanunk. Az autók sérülése, kopása, koszolódása pedig egyenesen új szintet jelent a kategóriában!

„Bár igazi FORRADALMAT csak a látványban nyújt, nekünk így is tetszett!"

Hat nézetből van lehetőségünk irányítani gépünket, és a belső nézet fényévekkel jobb, mint bármikor; valamint a nap is besüt, ha épp úgy adódik, még jobban emelve a valóságérzet amúgy is magas voltát. Szerencsére a külső nézetnek ezúttal nincs olyan hatása, mintha az autó fixen le lenne rögzítve, és csak a pálya mozogna alatta, bár a kamera továbbra is mereven az autót követi.

A belső nézet rendkívül használható, talán az eddigi legjobb az autószimulátorok között!



KULCSKÉRDÉS

Az autós videojátékok kedvelőit többnyire az a kérdés foglalkoztatja, hogy mindennek mennyire lett élethű, vagy éppenséggel árkád a fizikája. Nos, egyelőre csak fél választ tudok nyújtani, mivel a szimuláció szintje öt szinten variálható (viselkedés, törés), de ebből csupán a medium volt elérhető a próbaverzióban. E közepes szinten valamelyest a CMR 05-ben tapasztalhatókat véltem felfedezni alapjaiban, némi eltéréssel megtoldva azt. Az autók irányítása valamelyest nehezebb, az angliai szakaszokon kész művészet az úton tartani a gépet, hát még ha jó időt akarunk menni; tehát az ész nélküli faltól-falig taktika itt nem játszik. Ellenben az autók súlya mintha kisebb lenne az előző részhez képest, ami miatt a fékek úgy harapnak, hogy azt a Forma 1-ben is megirigyelnék a népek. Remélhetőleg ez a szimulációk fokozatának növelésével változtatható lesz, vagy átírják ezt a részt a véglegesig. A törésmodell tényleg nagyszerűen teszi a dolgát, Pikes Peaken, egy aljas módon az út közepére épített – és alig látható kunyhó – nem egyszer azonnal nullára írta az alattam dolgozó berendezést, látványos haláltusa közepette. Az útszéli oszlopok is kisebb szerencsével kidönthetők, bár jelentős lassulást okoz mindegyikük, valamint az igen bosszantó, földből kiálló szívószál-szerű valamik továbbra is állóra képesek lassítani minket – bár tudnám mik ezek.

AGGODALMAK, ZÁRSZÓ

Noha túlnyomórészt nagyszerűnek tűnik a játék már jelen állapotában is, pár apróság kicsit beárnyékolta az összképet. Az egyik ilyen a várható gépigény lesz, amihez viszonyításképp annyit tudok mondani, hogy X360-on is maximum (de igaz fixen) 30 fps-sel fog futni a játék, ami tekintve azon hardver képességeit, valamint, hogy célplatform, nem sok jóval kecsegtet a magyar pénztárcáknak.

A másik jelenleg kritizálható dolog az ellenfelek buta viselkedése: egyelőre nem törődnek sok mindennel, mennek a maguk előre kijelölt útján, s ha útban vagyunk, hát nem restek ledózerolni minket az útról. Ez mondjuk a homokfutós CORR-versenyen hangulatos, de máskor azért nem annyira... Emellett még erősen hiányoltam a másodpilóta jelenlétét, egy mikrotérkép segített csupán a tájékozódásban a várható kanyart illetően. A pályaelhagyás is ismét tiltott, bizonyos táv megtétele után magától visszarak a pályára a gép.

Szerencsére a megjelenés valamivel odébb van, mindez változhat még, s a negatív zárás ellenére a játék inkább fantasztikus, mint kiábrándító. Hát még, ha a lehetőségek tárháza teljesen megnyílik – na akkor lesz itt örömtánc a ralikedvelők között!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	85%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

Az új Dirt-re a jelek szerint megéri várni, minden téren nagyszerű megújuláson esik át a sorozat. A több versenyosztály szerepeltetése szintén üdvözlendő, az új NEON grafikus motor meg jelenleg az autós játékok Unreal 3 enginejének felel meg. Csak lenne már nyár!

RBALY

PRO: Brutális grafika, döbbenetes törés-, és porfelhő modell, szimulátor felé hajló játékmenet

KONTRA: Apróbb, a bemutatóban emlegetett hibák, valamint a várható gépigény

2007. III.

LOST PLANET™ EXTREME CONDITION

fejlesztő > Capcom kiadó > Capcom web > www.lostplanet-thegame.com írta · RBaly

Az 1979-ben alapított japán székhelyű Capcom játékkiadó a hosszú évek során a videojáték-ipar jelentős szereplőjévé nőtte ki magát. Legnagyobb sikereiket főként a konzolok térhódításának köszönhetően érték el, ami miatt mindmáig ezen játékgépek a fő célplatformja a vállalatnak. Égiszük alatt megannyi remek alkotás született, mint a kultikus Mega Man, a Street Fighter, vagy például egyik nagy kedvencem, a Resident Evil idegborzoló szériája.

Az idei év kezdete számomra – a vizsgaidőszak mellett – a Lost Planettel telt, igaz akkor még az X360-as verzióval játszottam nagy kedvvel. Azóta a játék nem csak nálam, hanem világszinten is hangos sikernek örvend, így logikus lépésnek tűnt a Capcom részéről, hogy megjelenteti azt PC-re is, ráadásul a relatíve könnyebb portolási munka végett viszonylag hamar. Ennek apropójából közlünk most veletek egy ízelítőt erről a nyáron érkező remek akciójátékról.

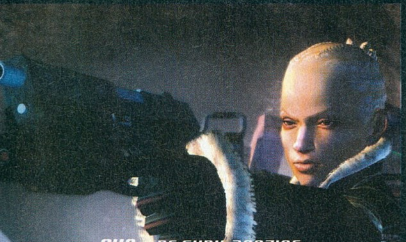
„A Lost Planet az év egyik sikerjátéka – nem véletlen, hogy PC-s verziója öröm!"

Hirtelen nem is tudom, mihez lehetne igazán hasonlítani a Lost Planetet. Az kristálytisztán látható, hogy külső nézetből zajló akció-golyózápor ez, de nem úgy, ahogy azt PC-n eddig megszokhattuk, ugyanis a műfaj efféle formájában nem igen volt még monitoron látható. Mielőtt meg lenne bélyegezve, hogy tipikus konzolos játék, annyit felhoznék a mentségére, hogy mondjuk a Max Payne és társai sem a kifejezett gondolkodásról, inkább a fegyverek torkolattüzéről szóltak. A menü tehát a következő: eldurrogtatunk egy kisebb háborúra elegendő muníciót, szemrebbenés nélkül átküldünk embert és férget egyaránt a túlvilágra, ám mindmellé kicsit megkavarták a receptet egy-két újabb, tipikusan japán jellemzővel. Hogy megtudjuk, a krízis miért zajlik, ismerkedjünk meg a háttértörténettel.

AZ ELVESZETT BOLYGÓ

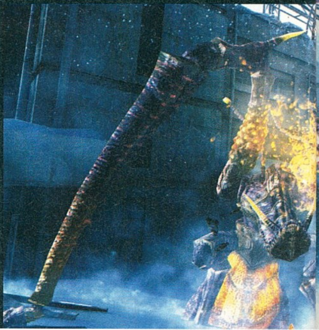
Az emberiség – szülőbolygóját vélhetően már kisemmizvén – új, életre alkalmas planéta után néz, amit az E.D.N 3 kódnevű jéggolyó képében meg is talál, ahol a sarki hideg ellenére minden feltétel adott a letelepedéshez. Ahogy az várható volt, nem egy átvágandó piros szalag és lelkes üdvözlő őslakosok várják a telepeseket: kezdetekben a bolygón honos Akrid nevű, rovarszerű faj könnyedén elveszi a derék bevándorlók kedvét a beköltözéstől. Ám az ember nem az a feladós típus, s tudósaink kifejlesztenek egy olyan harci járművet, mely leginkább a lépegetőkhöz hasonlatos, ezek Vital Suit névre hallgató monstrum gyilkológépek. Ezek az egységek látványos

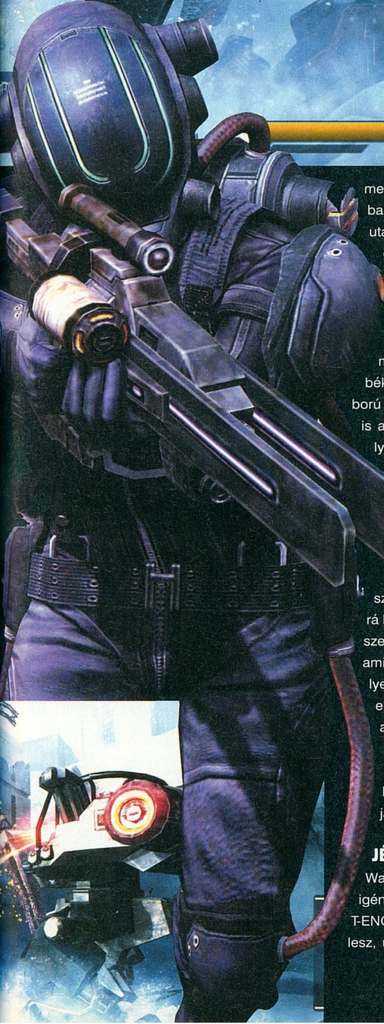
A hölgy a rejtélyes Basil, ő lesz a kirobbantója a játék nagy sztorifordulatának



YURI

A csapat tudósa, lelke. A NEVEC vállalat piszkos üzelmeinek kíván véget vetni. Wayne-t ő szereli fel egy speciális eszközzel, hogy a teste alkalmazni tudja az ellenfelekből kinyert hőenergiát. Tudós lévén mindent meg tud csinálni, amire a csapatának szüksége van.





megjelenésük mellett az Akridok elpusztításában is jeleskednek, tehát a kezdeti kudarcok után fordulni látszik a kocka. Eközben a bolygó felszínén tomboló fagy sem egy elhanyagolható szempont, s szerencsétlen őslakosok bánatára pont a bennük folydogáló narancssárga massza jelenti a legfőbb hőenergia-forrást az új lakók számára, ami így mindenféleképpen kizárja a békés konfliktusmegoldás lehetőségét. A háború tehát zajlik, s aktuális főszereplőnk, Wayne is aktív részese ennek. Egy összecsapás folyamán pechjére a hadiszerencse elhagyja őt, s elveszti édesapját, valamint ő maga is megsérül. A fagyhaláltól egy kisebb gerillacsoport menti meg. Megmentői közül Yuri segítségével Wayne teste képessé válik a hőenergia hasznosítására, amire nagy szüksége is lesz, hisz rengeteg teendő vár rá kint a fagyban. Emberünk első célja természetesen a bosszú lesz az öregе halála miatt, amit az időnként előtörő amnéziája valamelyest megnehezít. Később, ahogy haladunk előre, több dologra is fény derül, melyeknek a megoldása nem tűrhet halasztást. A sztori nagyjából ennyit tesz ki, mely, ha nem is kap szépirodalmi díjat, de a sci-fi alapokat kellően megteremti, főleg néhány tipikusan japános elem használatával.

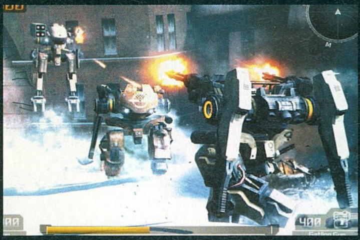
Wayne

Az események középpontjába kerülő főhős, Wayne VS pilótaként szolgált. Miután Yuri újra életet lehelt belé, képességeit nem elfeledve a csapat tagjává válik, s segíti őket a céljaik elérésében. Különös betegsége révén időnként elfelejt dolgokat, ellenben azon kevesek közé tartozik, akiknek a teste képes felhasználni az Akridok hőmasszáját.

JÉGVÁGÓK

Wayne útján számtalan segítséget vehet igénybe, hogy céljait elérje. A legfontosabb a T-ENG, azaz a hőenergia tartályának az ellátása lesz, ugyanis annak kiürülése esetén szép lassan megfagyunk. A narancsszínben izzó alkalmatosságot minden megölt, szétrombolt, ledarált ellenfélből és tereptárgyból kinyerhetjük – a folyamatos pusztításra tehát alapból rá vagyunk kényszerítve, ugyanis e forrásunk nem csak sérülésenként, hanem állandóan csökken.

A fegyverarzenál igen tisztesen asszisztál az életben maradásunkhoz. Tucatnyi kézi és nehézgépfegyvert állíthatunk a szolgálatunkba, de egy időben csak kettő lehet nálunk. Emellé többfajta gránát típus létezik, mely közül az öntapadós a



leghatásosabb – értelemszerűen onnan nem tud hova elmászni az áldozat. Ami még igen hatásos segítség, hogy a különféle Vital Suitokat is az irányításunk alá vonhatjuk. Ezekből hétféle típus van, eltérések leginkább a menettulajdonságaikban lesznek. Míg az egyik képes lesz szöcske módjára olümposzi magasságokba emelkedni, addig egy másik lassú és lomha lesz, de fúrófejeinek segítségével a kijáratokat lesz képes megtisztítani nekünk, a harmadik meg képes hósiklóvá alakulni. A VS-ek két fegyvernyílással rendelkeznek, ezekre fel és le egyaránt szerelhetünk gépágyút, rakétavetőt, színes-szagos jóvőpuskáját és a többit. Erre a csereberére szükségünk is lesz, ugyanis más típusú fegyvert hamarabb fogunk találni, mint lőszert.

A bejárható pályák száma 12, ezek végén morcos marcona főgonosz vár ránk, ahogy az kell. A terep minden zegzugát képesek leszünk feltérképezni, amiben a nálunk lévő csáklya-szerű alkalmatosság nyújt hathatós segítséget. Ez a kis kilőhető kampó bárhol megtapad, és odarántja a főhőst, így akár egy hangár tartópillérjeinek a tetejéről is kelthetjük a zavart. Ezzel a harmadik eszközzel egészül ki a Lost Planet sajátos játékmenete, ahogy gyalogszerrel a nyílt harcmezőn, a csáklyánkkal az épületek magasságaiban és a VS-ekkel óriási tűzharcokban próbálunk boldogulni. Mert bár a kőkemény akción van a hangsúly, az örökös hajsza a hideg és az eszméletlen nagy túlerő ellen bizony megkövetel egy bizonyos fajta taktikát a játékostól, különösen a közel lehetetlen Extreme fokozaton.

ROSSZARCÚAK

A nagy túlerő említése nem alaptalan. Az őslakos Akridok igen szívós, változatos és főleg elburjánzott egy fajta, gyakorlatilag egy perc nyugtot sem fognak hagyni nekünk. Külön kiemelendőek fajtájuk díszpéldányai, melyek elementáris nagyságuk mellett erős páncéllal is rendelkezni fognak – az ilyen behemótoknak mindig a narancsszínnel jelölt gyenge pontjaikat kell majd megkeresnünk, hogy kiirthassuk őket. Nem lenne ember az ember, ha csupán csak az Akridokkal kellene viaskodnunk. Egy új bolygó birtoklása nem csekély anyagi hasznot eredményez, így egy nagyvállalat zsoldosai, valamint saját csapatunk ellenlábasai is szívesebben látnának minket holtan. Elszántságukra jellemző lesz, hogy amit mi használhatunk ellenük, azt ők is előszeretettel alkalmazzák – epikus méretű VS összecsapások bekövetkezése tehát garantált.

A stílus szinte kiált egy multiplayer módért, és szerencsére meg is kapja. Tizenhat fő eshet majd egymásnak a világhálón, négyféle módon. A szokásos DM és TDM mellett egy Post Grab és egy Fox Hunt című opciók lesznek megtalálhatók. Az első kettő nem szorul különösebb magyarázatra, a Post Grab meg leginkább a BF zászlófoglalásához hasonlatos hacacáré, csak most kommunikációs tornyokat kell birtokolni. Az utolsó játékmód, a Fox Hunt berkeiben a „róka" (az egyik játékos) vadászatára indul az összes többi induló résztvevő. Az Xbox Live-on szerzett tapasztalatok alapján előre megsúghatom, hogy igen változatos, és élménydús multival rendelkezik az LP, ahol akár csapatban, akár egyedül, taktikusan is remekül el lehet boldogulni. A nagy-

Multiban az induló felszerelésre nem lehet panaszunk!

RICH

Rick a csoport számítógépes maestroja. Bárhova be tud törni, mindenből ki tudja nyerni a szükséges adatokat. Waynet a küldetések helyének a meghatározásával segíti. Testvére a szintén csapattag Luka, aki mindennél fontosabb számára.

LUKA

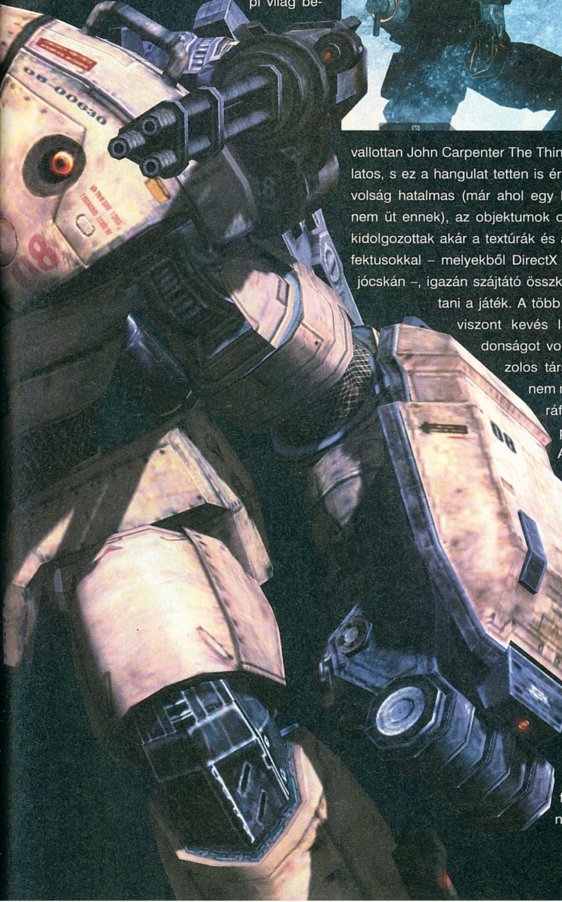
A társaság hölgy tagja, de álmodozások helyett el is éri céljait. Ő a csapat vezetője. Legfontosabb küldetésének a bolygó felmelegítését, és az Akridok kiirtását tekinti. Emiatt érthető is, hogy Wayne bosszúját is lelkesen támogatja, ami egy óriás Akrid ellen irányul.

szerű multiplayer mapokon szerencsére minden, a szingli részben használható fegyver és jármű bevethető, amelyek csak emelik az online rész amúgy sem halovány fényét.

JÉGPARADICSOM

Minthogy alapból X360 címről van szó, egyértelmű, hogy a látvány sem lesz utolsó, és valóban. Hiába nem Unreal 3 engine dolgozik alatta, a grafika közel olyan pazar minőséget nyújt. A képi világ bevallottan John Carpenter The Thingjéhez hasonlatos, s ez a hangulat tetten is érhető! A látótávolság hatalmas (már ahol egy hóförgeteg be nem üt ennek), az objektumok oly részletesen kidolgozottak akár a textúrák és a különféle effektusokkal – melyekből DirectX 10-es is akad jócskán –, igazán szájtátó összképet fog nyújtani a játék. A több fejlesztési idő viszont kevés látványbeli újdonságot vonultat fel konzolos társához képest, nem mintha annyira ráfért volna a plasztikázás. A következő látványelemek leszneke szebbek számítógépeinken: az árnyékok élei simábbaknak fognak látszani, a háttérben lévő objektumok Ambient Occlusionnal fognak rendelkezni (amiről mondjuk fogalmam sincs, hogy micsoda, de nyilván nem árt), a Gatling Gun lövései nyomán a hóban igazi golyóütötte nyomok lesznek láthatóak, valamint a felbontást mindenki erőforrásai fényében magasabbra tornázhatja. Félő viszont, hogy ez az előny egy kicsit drága lesz, ugyanis kétlem, hogy egy hetven-, vagy százezer forint körüli számítógépen akár csak megmoccanna majd a játék.

A böhöm nagy – és rendkívül ideges – lény mellett a hideg is ellenünk dolgozik

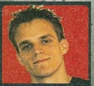


Mivel a Lost Planet egy konzolos port lesz, félő, hogy a Resident Evil 4-hez hasonlóan elszúrják a konverziót, így jelenleg vannak fenntartásaim a PC-s verzióval kapcsolatban. Viszont ha sikeresen abszolválják a platformváltást, akkor egy nagyszerű, kihívást és ügyességet egyaránt igénylő akciójáték fog megjelenni a nyáron, melyet minden, a stílust kedvelő embernek látnia kell, mert minimum a Strangleholdig jobb akciójátékot keresve se találhatnak.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		95%
VÁRHATÓ SIKER		BEFUTHAT

Az idei év egyik X360-as sikerjátéka pár hónappal a konzolos változat után PC-n is elérhető lesz! Egy szemkápráztató, izgalmakban és akcióban gazdag jeges világ érkezik el a forró nyáron, ami amennyire egyszerű, olyannyira nagyszerű is lesz.



RBALY

PRO: Gyönyörű, igazi minőségi grafika, gigászi csaták, kihívásokkal teli játékmenet

KONTRA: A gépigény, a portolás minősége, a PC-n nem jellemző műfaj okozhat kellemetlenségeket

2007. III.

PC GURU

PRÉMIUM CSOMAG (18966 FT)

ÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
13 PC GURU LAPSZÁM
+ 10 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
SUPREME COMMANDER,
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION, RAINBOW SIX: VEGAS,
PREY,
DUNGEON SIEGE II,
LEGO STAR WARS 2,
SCARFACE,
CEASAR IV,
SID MEIER'S RAILROADS

FÉLÉVES CSOMAG (9966 FT)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
6 PC GURU LAPSZÁM
+ 5 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
CALL OF DUTY, CIVILIZATION 3, MAFIA, SPLINTER CELL, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, FREELANCER, IMPOSSIBLE CREATURES, PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN, BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD, STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC, BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

FIZESS ELŐ ÉS KERESS 10 000 FT-OT!

MIT KELL TENNED:

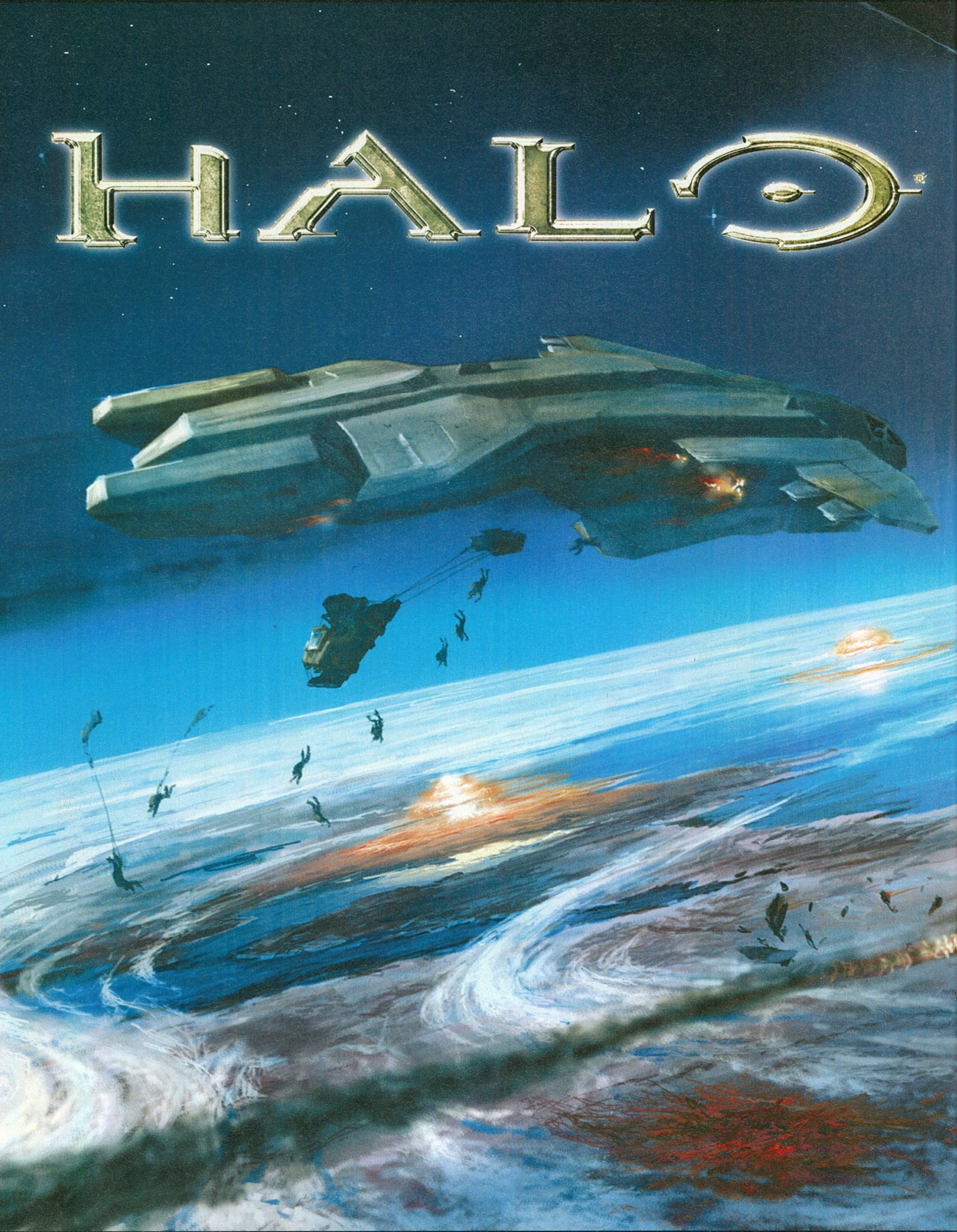
1. KIVÁLASZTOD, HOGY MELY CSOMAGOT SZERETNÉD, MAJD ELMÉSZ A WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES WEBOLDALRA ÉS BEJELÖLÖD A VÁLASZTOTT CSOMAGOT ÉS MEGADOD AZ ADATAIDAT, ILLETVE A VÁLASZTOTT JÁTÉK NEVÉT.
2. HA NINCS INTERNETED, AKKOR TELEFONON IS ELŐFIZETHETSZ A (06-1) 8883421 VAGY A (06-1) 883422-ES TELEFONSZÁMON, A CSOMAG ÉS A JÁTÉK NEVÉNEK MEGNEVEZÉSÉVEL.
3. BEFIZETED A KAPOTT CSEKKET ÉS VÁROD A POSTÁST A KEDVENC MAGAZINODDAL ÉS A VÁLASZTOTT JÁTÉKODDAL.

PRÉMIUM CSOMAG JÁTÉKOK:

FÉLÉVES CSOMAG JÁTÉKOK:

WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES

HA NEM ÍRSZ BE SEMMIT, AKKOR CALL OF DUTY JÁTÉKOT POSTÁZUNK. A KIVÁLASZTOTT JÁTÉK UTÓLAGOS CSERÉJÉRE NINCSEN LEHETŐSÉG! A JÁTÉKOKAT 30-60 NAPOS ÁTFUTÁSI IDŐVEL TUDJUK KÜLDENI.


HALO

A Bungie-t 1991-ben alakította két egyetemista, és eleinte Macintosh-on váltak legendává a Marathon-trilógiával. Ezt követte PC-n a Myth-széria, majd belevágtak a sci-fi FPS-be (eleinte stratégiának tervezték), a Halóba. A fejlesztés során, 2000-ben megvette őket a Microsoft, és a Halóval az elit fejlesztők közé robbantak. A Halo 2 még elsöprőbb siker lett, ennek PC-s változatába pedig egy Hired gun kódnevű Microsoft-banda segítette őket.

No.1 PC GURU

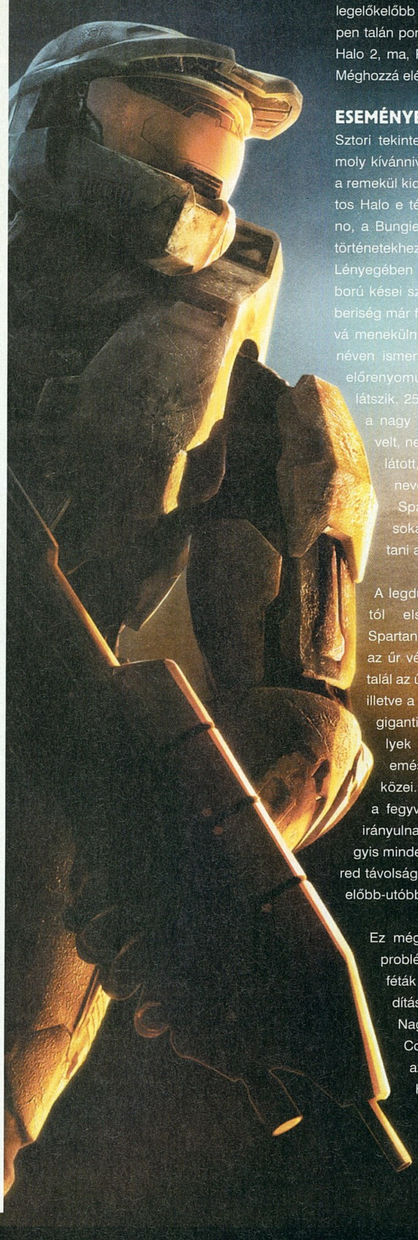
írta · Grath

Games for Windows Live

Ugyan játékként a Halo 2 – kihangsúlyozzuk: PC-n – nem sok újdonságot nyújt, a játékoknak mégis egy új generációjának első képviselője. A Microsoft ugyan már régóta beszél arról, hogy valamilyen szinten egyesíteni akarja a nagyszerű Xbox Live rendszert és a Windowst, de a konkrét megvalósulásra egészen mostanáig várni kellett. Egyelőre nem tudni, hogy a független fejlesztők és a nagy kiadók körében mennyire fog elterjedni ez a rendszer, mindenesetre ha nagy teret kap, bizony nagy változásoknak leszünk szemtanúi. Következzen hát az új korszak.

Berakod a Halo 2 lemezét, a Vista (merthogy csak ezen játszható a Halo 2) leméri, hogy mennyire felelsz meg a hardverkövetelményeknek, és ha teljesíted a minimumot, azaz a 3.0-s osztályzatot eléri a géped, hajlandó feltelepülni. Két kattintás után el is indul a telepítő, és vele együtt a játék is! A jobb alsó sarokban látszik, hogy hol tart a játék feltelepítése, és ha felmásolódott az első pálya, meg minden szükséges hang, grafika, programrész, akkor el is kezdhetünk játszani vele. Igen, másolódik a játék, mi meg már toljuk az első pályát – még nem egészen tartunk a konzolok instant megoldásánál, de azért közeledünk...

A játék megkezdése előtt mindenképpen lesz még egy feladatunk: létre kell hoznunk Games for Windows azonosítónkat. Később persze elég lesz bejelentkezni, de mivel ez az első játék, itt muszáj lesz kreálni egyet. Ha nincs netkapcsolatunk, készíthetünk egy lokális profilt, ami lehetővé teszi, hogy végigjátsszuk a sztorimódot. A következő szint a szintén ingyenes Live Silver profil, ami már kimegy a netre, lefoglalja a nekünk tetsző nevet, tudunk vele gyűjteni egyjátékos módból achievementeket (lásd külön), tudunk barátlistát készíteni, és klasszikus szerverkeresős módon tudunk vele online multizni is. A képességeinkhez mért multiplayer játékhoz, azaz a matchmakinghez azonban Live Gold előfizetés szükséges (egy hónap ingyen jár, utána 50 dolcsi egy évre), ez emellett tud mindent, amit a Silver Live, plusz vannak multiplayer achievementek, és tudjuk barátainkat is játékra invitálni. Ha van Xbox Live előfizetésünk, nem kell külön fizetni, ráadásul minden korábbi barátunkat, beállításunkat elmenti a gép – ráadásul minden meglepően jól, gördülékenyen működik! Természetesen a játék magától tölti le a patch-eket is.



Nálam nagyobb Halo-mániást valószínűleg lámpással sem lehetne találni a Kárpát-medencében. Collector's Edition kiadás, művészeti albumok, akciófigurák, végigjátszás-könyvek – mind itt mosolyog a polcomon, a legelőkelőbb helyeken. Ennek ellenére, vagy éppen talán pont ezért azt kell mondanom, hogy a Halo 2, ma, PC-n, ebben a formában csalódás. Méghozzá elég méretes csalódás...

Események láncolata

Sztori tekintetében a legtöbb FPS bizony komoly kívánnivalókat hagy maga után, így aztán a remekül kidolgozott, és legfőképpen hangulatos Halo e téren mindenkit lenyűgözött. Hiába no, a Bungie a kezdetektől fogva ért a remek történetekhez, az emlékezetes karakterekhez. Lényegében egy hatalmas, intergalaktikus háború kései szakaszában járunk, amikor az emberiség már felélte tartalékait, nincs nagyon hová menekülni, visszavonulni. A csak Covenant néven ismert, idegen fajokból álló szövetség előrenyomulása bizony megállíthatatlannak látszik, 2517-ben aztán egy tudós előrukkol a nagy tervvel: gyermekkortól harcra nevelt, nem kis részt gépi kiegészítőkkel ellátott, átszabott génterképű harcosokat nevelt, azaz inkább tenyésztett ki. A Spartan harcosok ugyan nem voltak sokan, de így is képesek voltak lelassítani a Covenant előrenyomulását.

A legdurvább kalandok egy, az osztagától elszakadt, Master Chief nevű Spartannal esnek meg: az első játék során az űr végtelenjében egy hatalmas gyűrűt talál az űrben. Hamar kiderül, hogy a Halo, illetve a galaxisban szétszórt hét Halo egy gigantikus fegyverrendszer részei, melyek a zombiszerű, minden élőt elemésztő Flood elleni harc legfőbb eszközei. A nagy gond mindössze az, hogy a fegyverek nem közvetlenül a Floodra irányulnak, hanem annak táplálékára, vagyis minden élőlényre kitudjahány fényévezred távolságban – ha megsemmisítjük a kaját, előbb-utóbb kipusztul a Flood is.

Ez még mindig nem lenne világraszóló probléma, ám a Covenantot irányító prófféták úgy gondolják, hogy a Halo beindítása nem ezt eredményezi, hanem a Nagy Utazás kezdetét – ami egyfajta Covenant-Nirvána lenne. Ezért aztán az idegenek be akarják kapcsolni a Halót, mi ezt akartuk meggátolni, és ennek tetejébe még itt a Flood is. A Halo 1 végére sikerült egyrészt megmenekülni, másrészt meg felrobbantani a Halót – maradt még hat...

Itt jön be a képbe az új rész, a Halo 2. A Master Chiefet szállító hajó halad vissza a Föld felé, ám a kitüntetési ceremónia után, de még a landolás előtt beüt a krach, azaz a Covenant méretes lukat vág a hajó oldalába, és elkezdenek beözönleni. Persze sikerül életben maradnunk, sőt a hajó is egészben marad alattunk. Kairó a következő állomás, ahol a valami nagyon fontosat kutató Covenant erőket kell megállítani – a pálya végén egy idegen űrhajó térugrást hajt végre a város központjából, minden szépen elpusztul; de szerencsére mi is megyünk velük, afféle potyautasként. A nagy kaland során megjárunk egy másik Halót, mélyre merülünk a Forerunner néven ismert ősi faj bázisaiban, no és meglátogatjuk a Covenantok szent városát, High Charityt. Ez azonban csak az érem egyik fele, ugyanis a Halo 2 előállt egy másik irányítható karakterrel is, méghozzá egy idegennel, az Elite-ek egyik legjobb harcosával. Az első Halo idején zajló Covenant hadmozdulatokért felelős kapitány ugye hatalmasat bukott, mégsem a kivégzőosztag vár rá, hanem az előléptetés – Arbiter lesz, a próféták személyes ügynöke. Eleinte az eretnek fajtársakat kell felkutatnia, de hamar rádöbben, hogy valójában a próféták tévednek, és a Halók beindítása ez egész közösséget szemvillanás alatt kipusztítaná. Ezzel egy időben egy tulajdonképpeni polgárháború tör ki a Covenant mindeddig egységes társadalmában: az Elite-ek kivételezett helyét átveszik a nemrég befogadott, gorillaszerű kinézettel és civilizáltsággal rendelkező Brute-ok. Ezt sokan támadásnak veszik, és hamarosan egy minden eddiginél vadabb belháború veszi kezdetét: az Elite-ek és a velük szövetséges Hunterek küzdenek a Brute-ok és az opportunista Jackalok ellen, mindeközben pedig a Flood egyre terjedő kórként tizedeli mindkét frakciót. Ebben a hatalmas káoszban kell utat vágnunk magunknak – nem csoda, hogy néha az előrejutás leghatékonyabb módja, ha kivárjuk, amíg ellenfeleink lemészárolják egymást, majd jól irányzott fejlövésekkel végzünk az életben maradottakkal...

Az ellenfelektől egy ugrással ellophatjuk a járművüket. Vagy, ha nem jól időzítünk, kegyetlenül felplaccsanunk a lökhárítóra...

„Eredetiben egy fantasztikus, zseniális játék volt. Ma már kevésbé az..."

VÁLTOZÁSOK

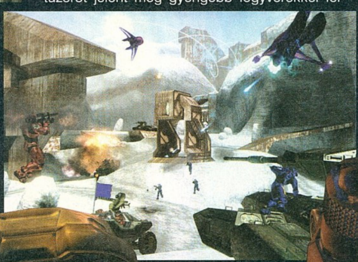
A fentiek pontosan azzal járnak, amit várhatunk tőlük: hatalmas, epikus tűzharcokat, sokszor akár két-három tőlünk független csapat részvételével. Plusz, ha legalább vázlatosan ismerjük az első részt, tudhatjuk, hogy mindebben rendkívül intelligens ellenfelek (és társak) vesznek részt, plusz járművek tucatjai. Ebben a tekintetben tulajdonképpen semmi nem változott, a csaták most is rendkívüliek, izgalmasak, és mivel most már nagyobb léptékűek, és több résztvevősek, nehezebbek is lettek.

Az egyetlen gond, hogy bár a pályák változatosabbak, mint az elődben, és a játék is hosszabb, mégis kevesebb az igazán emlékezetes pálya. Van egy rész, amikor egy hatalmas hídon kell átkelni, van a Delta Halo pálya, meg a hóviharos kinti helyszín, és bárki bármit mond, nekem a Covenant űrváros is bejön, de sajnos van néhány kevésbé karakteres helyszín is.

Az eddigi néhány járműhöz most csatlakozott még néhány, így a terepjáró és a tank, valamint az idegen sikló és repülő mellé kapunk egy idegen csapatszállítót, és végre lehet vezetni a hatalmas Covenant tankot is. Ezekhez kapcsolódik az is, hogy ha nem megy túl gyorsan egy ellenséges jármű (akár egyedül játszva, akár multiban), azt elköthetjük. Á la GTA, egyszerűen kiütjük a vezetőt, és beülünk a fülkébe (na jó, tanknál bonyolultabb, ott gránátokkal kell beverni az ajtót). Ez még akkor is működik, ha éppen egy repülőből ugrunk ki egy éppen alattunk siklóra – óriási érzés kihajítani a gépből egy mit sem sejtő ellenfelet. Ez talán nem tűnik olyan nagy dolognak, de hihetetlenül élvezetes móka elcsórni egy kocsit – főleg multiban jó. Egyszer például sikerült egy Warthog hátsó, gépágyús állásába ugranom, és a sofőr nem vette észre, hogy „kakukk került a fészekbe", így vidáman mészároltam az övéit. Igaz, egy idő után a csapata megelégelte a vic-

Multiban mindenki saját ízlése szerint kiszínezett, felfestett Master Chiefet kap

ceskedést, és egy jól irányzott raktétával mindkettőnket kiszedtek. Szerencsétlen sofőr meg jó eséllyel nem értette, hogy mi a francért nyírták ki csapattársai...



A fegyverek listája is bővült (van idegen sniper, gépfegyver, plazmavető és gránátvető, egy új emberi géppuska, valamint egy géppisztoly), de itt sem a számokban van a lényeg, hanem egy nagy újításban. Ezúttal ugyanis a kisebb, egy kézzel is forgatható fegyverekből foghatunk mindkét mancsunkba egyet-egyet. Ez nem csak nagyobb tűzerőt jelent még gyengébb fegyverekkel felszerelve is, de más módon is segíthet minket. A személyes pajzsok lebontásában például még mindig a plazmafegyverek a legjobbak – a védtelen húst viszont jobban tépik az emberi, golyókkal megtöltött cuccok. Ezért aztán plazmapisztollyal lebonthatjuk valakinek a pajzsát, majd a másik kezünkben tartott géppisztollyal szépen kivégezhetjük. Nincs fegyverváltás, nincs szöszmötölés, minden egyszerű és nagyszerű! E mellett a másik remek, fegyverekkel kapcsolatos dolog, hogy a plazmakardot végre használhatjuk mi is!

A játékmenet nem változott sokat: hacsak nem könnyű vagy normál fokozaton játszunk, akkor taktikusan kell előrehaladnunk, néhol ténylegesen fedezékről fedezékre. Mindenhol ki kell használnunk a pálya adottságait, sőt az ellenfelek taktikáját is számításba kell vennünk. A párban járó Brute-ok például bevadulnak, ha társuk elhal, ezért velük nagyon nem célszerű közelharcba keveredni. Ezzel szemben a Jackalok és a Gruntok elfutnak, ha nagyon közel megyünk hozzájuk, őket vidáman lehet kergetni – amíg nem lesz egy Han Solós jelenetünk, amikor belevezetnek minket egy nagy csapat Elite-be. A felvehető szuperpajzsok és láthatatlan-

achievementek

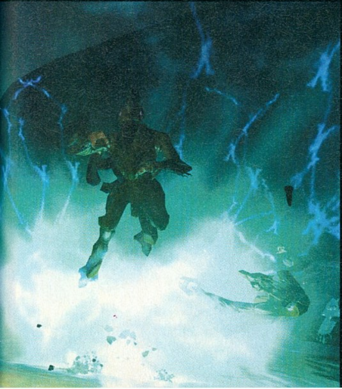
Az Xbox 360 egyik legjobb húzása az achievementek bevezetése volt. Ez lényegében azt jelenti, hogy minden (Game for Windows – Live) játék 1000 megszerezhető achievement-pontot adhat, melyek gyűjtögetése ugyan kézzelfogható haszonnal nem jár, mégis nagy hajtóerő a játékok kipörgetésében. Azt hogy milyen eredményért mennyi pont jár, a fejlesztők határozzák meg – így például a Halo 2 minden leküzdött pályáért 30 pontot ad, a teljes végigjátszásért pedig nehézségi szinttől függően még 50-et vagy 100-at. Emellett vannak még extrább (közelharci támadással ölj meg egy bevadult Brute-ot, ölj meg hét ellenfelet úgy, hogy nem vettek észre), illetve csak multiban megszerezhető (öld a meg a zászlószállítót, lődj le az égből egy repülőt) achievementek is. A teljes achievement pontszám ugyan nem feltétlenül játéktudásunkról, hanem inkább megszállottságunkról árulkodik, de az egyes achievementek megszerzése baromi nehéz lehet. Például a Halo 2-ben a Legendary fokozaton való végigjátszás...

A Brute-ok a "többet erővel mint ésszel" taktikát követik

ság most hiányoznak, cserében, ha az Arbitert irányítjuk, rövid időre láthatatlanná válhatunk!

CSAK PC-N

A fentiek az Xboxos verzióról is elmondhatóak, tartalom tekintetében, legalábbis egyjátékos módban nincs különbség a két verzió között. A kinézet persze más tészta, de sajnos e tekintetben sincs akkora különbség, mint várnánk. A Halo 2 eredetileg 2004 végén jelent meg, akkor az egyik legszebb játék volt a piacon. Amit ma kapunk, az ugyanaz, csak nagyobb felbontásban. Igaz, néhány effekt ennek következtében szebb, meg a legtöbb textúrát is lecserélték, de nagyjából ennyi... A poligonszámon nem emeltek, és ez bizony elég durván látszik is. Az első pálya már a megjelenésekor is ocsmány volt, nem is értettük Sasával, hogy ezt hogy tudták így összehozni – és ez ma, négy hónappal a Crysis előtt már bizony szégyellnivaló. Azok a székek a vasúton... azok a fák a bázison... nem ebbe a korba valók. Ha valaki kényes a szép grafikára, az kérje meg a szomszédját, hogy jusson el a kairói pályára... Ráadásul onnan sem lesz varázsütésre meseszép a táj, de legalább sokkal stílusosabb lesz. Ez a fejlődés az egész játékon végigkövethető – tulajdonképpen a legutolsó pályák a legszebbek. Lesz itt varázslatosan összetett faragásokkal ellátott ősi épület, barnás ködben úszó, Flooddal fertőzött űrhajó, hatalmas, szinte felfoghatatlan terek. Igaz, minden szögletesen.



Ráadásul mindehhez indokolatlanul erős gép kell – a minimum gépigényen jó eséllyel még a Vista sem fut, nem árt tehát alá a bika processzor, videókártya, no meg a memória. Az én gépem 4.3-as osztályzatot kapott a Vistától, és ezen játszható sebességgel futott közepes beállításokkal. Rögtönzött tesztjeim alapján a felbontás szemernyit sem számít, csak a grafikus beállítások szintje szabja meg a framerate-et.

Multi terén történtek változások, bár ezt a még hátralevő megjelenés miatt csak korlátozottan tudtam kipróbálni – tízfősnél nagyobb viadalban nem is vettem részt. A két új pályával 23-ra emelkedett az arénák száma, emellett kapunk egy pályaszerkesztőt is. Még mielőtt valaki reménykedne, xboxos játékosokkal nem szállhatunk szembe, és ha már itt tartunk, botok sincsenek – cserében viszont a dedikált szerverek villámgyorsak. A multi azonban még mindig zseniális! Nem olyan összetett, mint egynémely mai riválís, de gyors ritmusú, pergős és a remek fegyverekkel felszerelve tényleg királyul lehet küzdeni. Remek érzés elcsapni valakit egy terepjáróval, leszedni valakit az égből, karddal bevágódni egy csapat ellenfél közé, és alaposan rendet tenni!

A Halo 2 engem elvarázsolt, magával ragadott – 2004-ben. Ma ez már kicsit kevés. Sőt ha már kötelező a Vista hozzá, akkor ugye minimum erős közepes gépünk van – na most egy ilyenen kifejezett csalódás a grafika-gépigény kombó eredménye. Tulajdonképpen nem romlott sokat a játék, csak éppen az idő szaladt el közben. De nagyon. Így is jó játék, csak már megtépázva. Ráadásul mi a halálért szedték ki belőle a kooperatív-módot...?!

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Halo 2 alapjáraton egy csodálatos, zseniális, legendássá nemesedett játék – volt. A PC-s kiadás alsó hangon is két évet késett, az újdonságok pedig közel sem kárpótolnak emiatt. Nagyon nagy kár érte, megszakad a szívem, de nem adhatok neki 90% fölött.

GRATH

PRO:
+ Az AI még mindig felülmúlhatatlan, a multi még mindig élvezetes

KONTRA:
- 2004-es minőség
- kooperatív-mód nincs
- zérus újítás

8.5

ÖSSZEGZÉS: 2004 legjobb játékának alaposan elkésett PC -s átirata. A Games for Windows – Live mindenesetre nagyon ígéretes.

GÉPIGÉNY: P4 2GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 7GB HDD, Vista gépigény: 3.0

FEAR	95/
HALO	95/
QUAKE 4	90/

FRONTLINE
FIELDS OF THUNDER

fejlesztő > NIVAL kiadó > Paradox web > www.paradoxplaza.com

Ki az, aki még a spájzban keresi az oroszokat? Az oroszok a játékpiacon vannak, és éppen egy titkos, második futószalag létesítésével altatják lappangó éberségünket, mely szerint: ezt a Frontvonalat láttuk mi már valahol.

írta · G-Vibes

Csendéletnek még csak-csak elmegy, mozgás közben már kevésbé meggyőző a látvány...

Ha egyszer egy üzlet beindul – akkor lesznek, akik nem szeretnék, hogy leálljon. Hasonló a helyzet a Blitzkrieg címen futó játéksorozat jogait tulajdonló kiadóval és annak fejlesztőivel, hiszen a 2003 tavaszán hódító útra indult RTS-szappanopera azóta mind komolyabb hangsúlyt fektet az újbóli villantásra, jóllehet érdemi újítások tekintetében még csak törekvéseket sem mutat fel. Az alapjáték második részéhez készült, legutóbbi dobozos bővítmény – Blietzkrieg 2: Fall of the Reich – küldetései már olyan nehezek voltak, hogy az a legelkötelezettebb rajongók tűrőképességét is felőrölni látszott. A kollektív elkedvetlenedés, és a nyilvános fórumokon történő felmenő-emlegetés ideje köszöntött az orosz fejlesztőkre. Az eredmény: a jogtulajdonos névváltoztatás útján reméli visszaadni a hadurak hitét, egyszersmind az eladási görbe kívánatos irányultságát.

"KEMÉNY PRÓBA az idegeknek, ha már a VIDEOKÁRTYÁNAK nem lehet."

A LANKADATLAN TANKHADAKAT

Ehhez képest roppant kevés, sőt prezentációs szempontok szerint szinte semmi sem különbözteti meg a Frontline-t a legutóbbi kiegészítő főbb ajánlásaitól. A kétszer tíz, immár szokásosan megtévesztő és már szokásosan elképesztően nehéz misszió a keleti frontvonalakra kalauzol minket, ahol a Kursk városa körüli területeket elözönlő tankhadak találkozásait élhetjük meg, méghozzá egy, a történelmi viszonyok szempontjából roppant leleményesen és pontosan prezentált 1943-ban.

A játékmenet szerveződése persze tökéletes hűséget mutat a Blitzkrieg sorozat megoldásaival, így a magától értetődő, obszcén túlerő szerepeltetése mellett az objektívák viszonylagos tisztázatlansága, valamint a kezdeti területek felderítetlensége jelentik majd főbb problémáinkat. A mesterséges intelligencia józserivel passzív, így az ellenséges egységek térképen elfoglalt pozíciói, és az adott területet illető offenzív koncentráltság nyomán dől el egy-egy kísérlet sikere, avagy kudarca. Sőt: a ködös, szellős feladatmegjelölés valójában az effektív játék része. Az alkotók ezúttal is nagyon szerették volna, ha négy-öt benézés/meghalás/újrakezdés után csapunk a homlokunkra, hogy: „ja, hát már értem, mit akarnak!", végtére is annál több időt töltünk az anyaggal. Ám, miután a térképek megnyílnak, azaz megismertük az adott területre jellemző taktikai lehetőségeket, az ellenség pozícióit és hozzáférhető utánpótlásbázisunkat, úgy válik mind homogénebbé, tisztázottabbá a követendő megoldás. Elmondható, hogy a játék ezen „Egyetlen Megoldások" felkutatásának megkövetelésére szorítkozik, de miután ezek megvannak, semmi kedvet nem érzünk majd a küldetések újrajátszására, ez szinte biztos.

MAGADNAK AKARTAD

A Frontline-t illető legkomolyabb gond is idekapcsolódik, hiszen a Fall of the Reich-ben tapasztalható nehézségi fokozat csak még szigorúbbá vált. A játék már nem tűr hibalehetőséget, egész nyugodtan vissza lehet tölteni, ha valamit nem úgy csináltunk, ahogy az alkotók eltervezték. A Blitzkrieg/Frontline még ma is jó játék, amit azonban most művelnek vele tulajdonosai, az a legjobb út ahhoz, hogy hosszabb távon is korrumpálódjon a sorozat presztízse. Ezeket a kiegészítőket gyanakvásunk szerint egy belső szerkesztőprogrammal készítik el, melyet már régen a játékos közösség rendelkezésére illett volna bocsátani, és elkezdeni gondolkodni a Blitzkrieg-szisztéma érdemi vérfrissítésén. Jelen idő szerint borítékolhatónak tartjuk, hogy ez a fajta alkotói magatartás vállalhatatlan lesz a jövőben, csak két cím megerősítéseként: Sudden Strike 3, Theater of War. E két aspiráns közös nevezője egy globális történelmi górcső alkalmazása, mely ezzel párhuzamosan tartani kívánja a historikus szigort és pontosságot is – így a jövő domináns iránya egyértelműen a valós idejű háborús szimuláció, ahol bármely érdekszféra bármely periódusának pontján megélhető a virtuális háborúfolyam. A dolog pikantériája, hogy a Blitzkrieg/Frontline szisztéma, mint „gazdatest" bőven alkalmas e történelmi szcenáriók pontos modellezésére, ám az orosz fejlesztők a nagyobb léptékű kánaán helyett inkább csepegtetik csak a csetepatizmust. ■

KURSK

Kursk csatája a Második Világháború egyik legemlékezetesebb manőversorozataként vésődött a történelem közös emlékezetébe. A Hitler szándékairól feddhetetlen információkat szállító szövetséges hírszerzés értesülései nyomán a szovjet erők jól álcázott védelmi vonalakat és aknamezőket telepítettek a térségbe, készen egy megrendítő erejű ellencsapásra az előre nyomuló német seregekkel szemben. A négy hónapos előkészületek során a szovjet erők minden idők leghalmozottabb katonai védettségét alakították ki a térségben, mindez egymillió taposóakna installálását, és összességében egy 175 km mélységű lövészárok letelepítését jelentette. Eredmény: a Citadella Hadjárataként ismert művelet (Unternehmen Zitadelle, ahogy a németek hívták) minden idők eddigi legnagyobb méretű páncélos ütközeteként börtönzi a háború poklának emlékét.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Mivel tudja jól, hogy kemény idők köszöntenek a szimulált harcmezőkre, a NIVAL immár többfrontos hadviselést folytat a piacért. Noha a kurski csata modellezése telitalálat, kérdéses, elő lehet e majd rukkolni ilyen vállalásokkal a konkurens nagy címek bemutatkozása előtt.

G-Vibes

PRO:
- + Néhány új egység
- + Historikus pontosság
- + Jó főcímzene

KONTRA:
- - Brutális nehézségi fokozat
- - Változatlan multiplayer
- - Rövid főcímzene

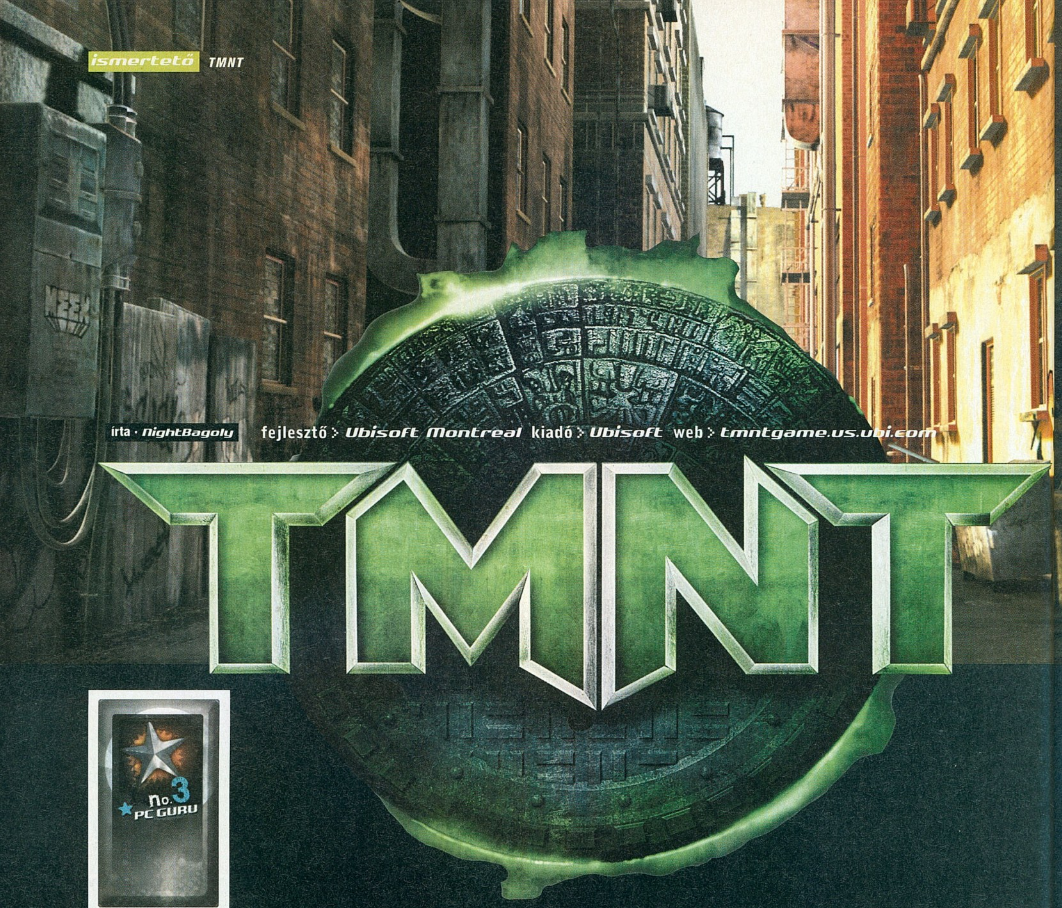
6.9

ÖSSZEGZÉS: Pontos munka, jóllehet a szélsőséges, szabályozhatatlan nehézség rontja a hozzáférhetőségét.

GÉPIGÉNY: P3 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 4 GB HDD

COMPANY OF HEROES	94/
BLITZKRIEG	80/
WAR FRONT: TURNING POINT	74/

írta · NightBagoly fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft web > tmntgame.us.ubi.com



TMNT

A képregény-adaptációk korában, mikor már lassan nem telik el úgy hónap, hogy egy-egy karakter ne jelenne meg a vásznon, nincs azon mit csodálkozni, hogy a kilencvenes évek elején élőszereplős mozifilm formájában jelentkező Tini Nindzsa Teknőcök visszatérnek, a változatosság kedvéért ezúttal animációs formában. Az pedig, hogy mindebből még játék is készül a létező összes platformra, már legalább annyira természetes, mint, hogy reggel felkel a nap, este pedig lenyugszik.

A Tini mutáns harci teknőcökről nehéz bármit is nyilatkozni: nehéz, mert valószínűleg olvasóink zömének ezek a kis zöld, nindzsa-páncélosok testesítik meg a gyermekkor egy izgalmas részét, és nehéz, mert velem is hasonló a helyzet. Amikor kiderült, hogy feltámasztják a témát egy CGI filmben, én már elkezdtem izzadni, végül, amikor az is a felszínre került, hogy ennek játékváltozatát a Prince of Persiával már bizonyított Ubisfot végzi, kicsit fellélegeztem. Megjegyzem alássan, itt, mindennek az elején, hogy azért ez komoly hiba volt – legközelebb csak akkor veszek levegőt, ha már lilul a fejem.

A történet szerint... szoktam kezdeni bevezetőmet, de ez itt és most kudarcot vall. Ennek nagyon stabil oka van: az egyik az, hogy a szó szoros értelmében vett történet... hát, nem mondom azt, hogy nincs, inkább úgy fogalmaznék, hogy nehezen mesélhető el. Lényeg a lényeg, Zúzó elpusztulta után járunk, teknőseink pedig szétváltak: némelyikük elfeledett rom templomokban kutat egy spéci varázstárgy után, másikuk az embereket próbálja megvédelmezni, míg, mondjuk, a harmadik a csatornában bulizik napi huszonnégy órában. Természetesen minden szál összefügg, előbb utóbb a csapat találkozik, hogy élete egyik legnagyobb kihívásával szembesüljön. Nem röhög!

SZŰK A PÁNCÉL, DE LEGALÁBB RONDA

Ha a program külső megjelenítését kellene méltatnom pár szóval, akkor minden bizonnyal egyedül a sebességet említeném meg – nehéz olyan konfigurációt elképzelni, amelyen a TMNT nem képes maximum beállítások (gyakorlatilag felbontás-állítás létezik, a többi opciót homály fedi) minimum 85 FPS-el futkározni – ez a maximum is, természetesen le van korlátozva a sebesség. No, de miután nem kell éltetnem a dolgot, egyből a közepébe vágok: kérem szépen, ez a játék tragédia, már, ami a külsejét illeti. A pályák mindent összevetve nem festenek olyan rosszul, ha elnézzük, hogy a poligontartalmuk,

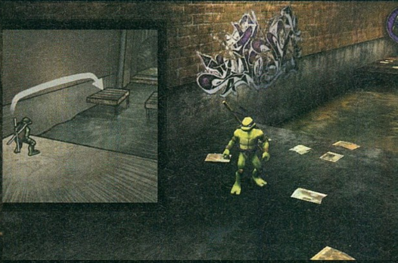
meg az egész látványviláguk az első Unrealt idézi, 1998-ból, ami lassan tíz éve történt. Effektek nincsenek, a mozgások pedig meglepően hülyén festenek, akár mennyire jól is animáltak: ennyi háromszögből összetákolt modellel nem képesek normális látványt összehozni, bármennyit is dolgoztak rajta a szakemberek.

Természetesen ezt el lehetne nézni; nyílt titok ugyan is, hogy a cucc nem nekünk, játékfüggőknek, hanem leginkább a gyermekeinknek készült. Azonban nincs az a kiadó és fejlesztő, aki velem el tudja hitetni, hogy a sarjaink remekül szórakoznak egy olyan játékkal, ahol a kamerakezelés úgy el van szúrva, hogy a nálunknál húsz évvel fiatalabb nebulók is habzó szájjal kiáltozzanak olyan szitkokat, amikbe még mi is belepirulunk: már pedig a TMNT pont ilyen. A fejlesztők megpróbálták a filmek hangulatát idézni, ezért zömmel előre beállított pontokon mozgó kamerát alkalmaztak, ráadásul nagy figyelmet fordítottak arra, hogy ez még véletlenül se ideális nézőpontban legyen: néha a lényegi részeket nem látjuk, néha csak azt, hová kellene érkeznünk. Na jó, ez utóbbiból nincs sok, hiszen azok a területek, amelyek a pályához tartoznak, nagyobb felbontású textúrákkal vannak ellátva, mint azok, amik csak pusztán illusztrációk: így, ha egy ház tetejéről próbálunk a másikra jutni, elég csak megnéznünk a rondább területeket, oda pedig még véletlenül sem szabad eljutnunk. Nem azt mondom, hogy a szereplők képességeivel nem tehetnénk meg: pusztán egy falba ütközünk, ami láthatatlan, és azonnal a mélybe taszít, hogy egy checkpointtól újra kezdhessük a mókát.

Leonardo a vezér

Leonardo a teknőcök afféle vezetője, bátor és mindig tettre kész, tanácsaival sokat segít testvéreinek. Hősies és bölcs, leginkább nála ütközik ki a sorozat nindzsa-öröksége – sajnos azonban csak a filmben, hiszen a játék készítői nem nagyon mentették át magára a programra a híres örökséget. Kettő Ninjakennel harcol, a játékban speciális képességként képes áthatolni bizonyos, átjárhatatlan helyeken, egy speciális varázstárgy segítségével. Nevét Leonardo Da Vinci után kapta.

Teknőseink szemlátomást a Mátrixból tanultak új technikákat amíg távol voltak...



DONATELLO AZ AGY

Donatello a többiekkel szemben az észt, és a higgadtságot testesíti meg. Lila maszkja, hosszú, Bő néven emlegetett botja mindenesetre nem ezt sugározza belőle, ám, ha úgy adódik, ő az első, aki a harc helyett inkább az észérvekkel próbál meg győzedelmeskedni – természetesen ismét csak a filmről, és a képregényről beszélhetünk, hiszen a játékban azért ezt nem tudják visszaadni. Speciális képességként botjával képes átugrani nagyobb távolságokat relatív alacsonyan, neve pediglen Donato di Niccoló de Betto Bardi-éből származik.

Ha van pont, amibe csak nehezen, és duzzogva kötnék bele, azok a zenék, és a hangok: míg muzsikák terén jól hangszerelt, fülbemászó dallamok duruzsolnak, addig kellemes csattanásokkal, és nyögésekkel terülnek el az ellenségek, és a szinkronszínészek valósággal lubickolnak a szerepben, a dolog képes majdnem akkora élményt nyújtani (ezen a téren) mint egy-egy jobb képregény. Mert humor az van: lehet, hogy gyerekes, lehet, hogy már a sorozatban is unalmasnak tűnt, de az egymás szívatására történő viccek még mindig mosolyra görbíthetik a hozzám hasonló vaskalapos úriembereket is.

TEKNŐSLEVES NÉGY SZEMÉLLYEL

Miután túltettük magunkat a külső megrázkódtatáson, lássuk a lényeget, magát a játékot. Ha komolyan akarnék fogalmazni, azt mondanám: a TMNT hajszál híján olyan jó, mint a Prince of Persia – ekkor azonban hazudnék, hiszen itt, ez a bizonyos hajszál nem más, mint a harcrendszer. Lényegében a feladatunk nem túl bonyolult: valójában remekül megkoreografált pályákon haladunk előre, itt-ott tényleg kihívást jelentő ügyességi feladatokat megoldva. Ezek terén nincsenek is gondok: relatív változatos helyszíneken (elhagyott templom, csatornarendszer, nagyváros) ugrálhatunk, ráadásul, hála a játék gyermeki mivoltának, relatív sok helyen van mentési pont (quicksave az luxus, ez kérem alássan konzolport) szóval komolyabb frusztráció sem érhet, maximum az irányítástól: az egeret el lehet felejteni, gyakorlatilag alig van jelen, és amikor igen, az is inkább csak nyűg. Hőseink amúgy képesek kis túlzással mindenre, amit egy ügyességi játéktól elvárunk: falon futás, lengedezés kiálló pálcákon, dupla ugrás a levegőben, tehát a repertoár igen kedvező. Ráadásul a későbbiek során még több fronton támaszkodhatunk majd a társainkra, hiszen, alapvetően ez egy olyan játék, ahol a többiekkel együttműködve jutunk előre. Erre már most kitérnék, hiszen ez volt az egyetlen, korrekt ötlet, amit régen láthattunk számítógépes játékban: szóval, menet közben, ha már összegyűlt a csapat, az alt gomb lesz a legjobb barátunk. Alt-tal válogathatunk a szereplők között, sőt Alt-tal hozhatjuk elő a különböző, csapat alapú kombinációkat is. Minden főhős más és más speciális képességgel bír (lásd boxok) így a legtöbb, tényleg jól kitalált pályán folyamatosan váltanunk kell a teknősök között: az egyik pillanatban még a két tőr jön jól, hogy felmásszunk a falon, a másikban egy lapos ugrást kell megtennünk, amihez már csak a bot nyújthat segítséget – egy szó, mint száz, itt egy picit felcsillan a Lost Vikings életérzés, és ezt nagyon értékeltem.

MICHELANGELO A HUMOROS

Michelangelo afféle humor-herold karakter, már ami a képregényeket és a filmet illeti, imádja a pizzát, szabad szellemű, afféle ékként tolódik Leonardo és Raphael közé: az ő színe narancssárga, két nuncsakuval küzd igencsak látványos módon, valamint, ha a helyzet úgy kívánja, ezeket afféle helikopter-rotorként is alkalmazhatja, hogy rövid időre a levegőben maradjon, ez bizonyos ügyességi részeknél igen csak hasznunkra lehet majd. Nevét Michelangelo Buonarroti után kapta.

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ!

De ha nem is az utolsó, az biztos, hogy egy darabig elmegy a kedvünk a verekedős játékoktól. Mert hát mi is a harci teknőcök legjobb része? Igen, bizony, a látványos, keleti harcművészetekkel bőven fűszerezett harc – na, ezt vették el tőlünk a készítők, méghozzá kegyetlen, földhöz ragadt módon. Természetesen minden főhős a saját

Játék ide, játék oda, azért ezek a karakterek még mindig kellemes emlékeket csalnak elő.

Nem, ez nem a titkos "szellent-technika" csupán egy laza páncélerősítő gyakorlat.

RAPHAELLO AZ AGRESSZÍV

Raphael a csapat afféle negatív főhőse, a legagresszívabb teknőc az összes közül – talán ezért is szeretik sokan a rajongók közül. Ha színekre leszünk kíváncsiak, akkor a vörösnél kell kutakodnunk – egyértelmű tehát, hogy még ezzel is ezt próbálják hangsúlyozni. Kettő 'sai'-val harcol (afféle rövid, de célratörő tőrök) ezeket pedig néhány helyzetben a programban falmászásra is használhatja, ha úgy hozza a helyzet. Raphael Sanzio után kapta becsületes nevét.

eszközével küzd – ez azonban semennyire sem befolyásolja magát a játékmenetet. A fejlesztők nem aprózták el: a meglehetősen szánalmas boss-henteket (mert ezek elkerülhetetlenek, mióta világ a világ) leszámítva rögtön tucatjával támadnak az ellenfelek, akiket aztán kényünk-kedvünk szerint apríthatunk. Ilyenkor a kamera ugyanis borzalmas nézőpontra vált, bekerülünk egy arénába, amit addig nem hagyhatunk el, amíg le nem pofoztuk az összes ránk rontó, buta gazfickót. Mert bizony buták, mind a föld terhe: az AI (ha lehet így gúnyolni) kizárólag arra koncentrál, hogy menet közben hátba támadjon minket, ha gyakran váltunk pozíciót, gyakorlatilag csak téblábol össze vissza, olykor pedig még a társait is akadályozza abban, hogy nekünk jöjjön. A harc amúgy sajnos nem bonyolult: van támadásunk, védekezésünk – ezt szinte felesleges használni, tömegben kár rá időt pazarolni, a főbb ellenségeknél pedig általában hatástalan – ugrásunk, meg ezek különböző kombinációi, karaktertől teljesen függetlenül. Némi egyedi ízt adnak a csapat alapú támadások: miután összekerül a négy fivér, komolyabb darálásoknál érdemes hosszabb ideig nyomva tartani a már említett mágikus alt-billentyűt: ilyenkor megszáll minket a szentlélek, majd előrángatunk a semmiből egy tesót, akit aztán – stílusától függően – hozzávághatunk az ellenfelekhez. Ha nem ütnek meg minket verekedés közben – amire igen nagy az esély, maximum a hülye helyekre beszoruló kamera segíthet a gépnek kicsit – csillagokat kapunk: minél több agresszort ütünk le, annál többet. A végén aztán beindul a pusztító-mód: ilyenkor a leggyengébb ütéseink hatására is kifekszenek az ellenfelek, mindezt látványosnak kikiáltott (de a grafikai megjelenítés miatt inkább szánalmasnak becézhető) lassításokkal karöltve.

"VALÓSZÍNŰLEG a filmben jóval nagyobb örömünk lesz, mint a játékban."

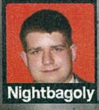
Ha pedig elkap a valódi nosztalgia, keressünk elő néhány képregényt a padlás rejtekéből...

Hopp, ki is futottam a helyből, és ráadásul kicsivel negatívabb is lettem, mint szerettem volna lenni: A TMNT nem lett rossz játék – éppen csak borzalmasan középszerű, ráadásul maximum 10 év alatt lehet tartalmas kikapcsolódás. Jópofa, hogy folyamatosan telik az idő, a cucc osztályoz minket, amikért cserébe arany teknőspáncélokhoz juthatunk – az már kevésbé, hogy ezeket csak egy-egy újrajátszás során tudjuk értékesíteni. Egy idő után elkezdik egymást menthetetlenül ismételni a különböző ügyességi feladatok; a csapat is inkább csak dísz, mint komoly játékmenetbeli újítás. Lehetett volna jobb is, meg rosszabb is: komolyabb odafigyeléssel, egy minőségi porttal talán többet elértünk volna, a fejlesztők is, meg mi is.

PC GURU

GRAFIKA	05
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Ha úgy tekintünk rá, mint egy, elsősorban gyerekeknek készült Pirnce of Persia utánzatra, el is lehetünk vele egy darabig - ha azonban ennél többet várunk, akkor csalódás lesz a vége.



Nightbagoly

PRO:
+ Kellemes hangulat
+ Ötletes helyszínek

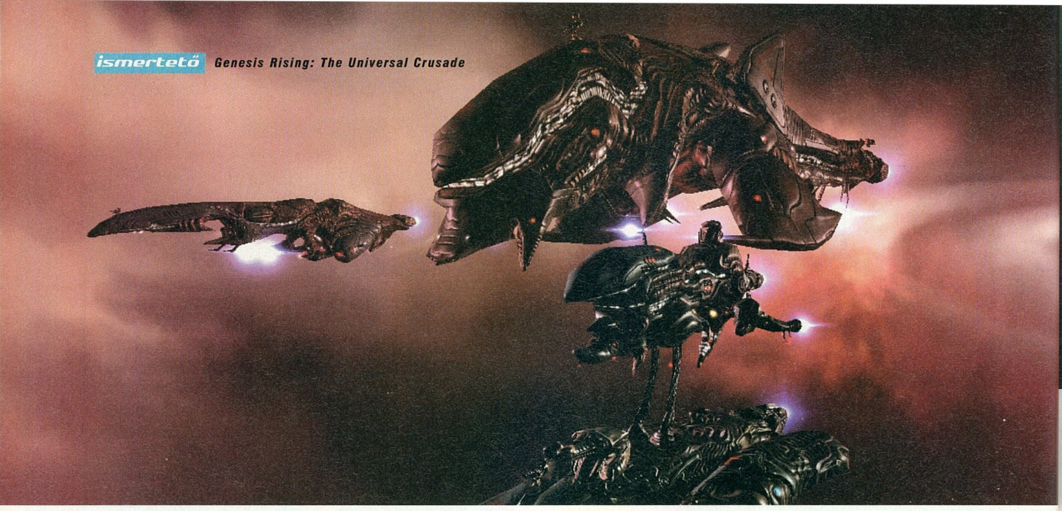
KONTRA:
- A harcrendszer borzalmas
- irányítás
- grafika nagy része

6.5

ÖSSZEGZÉS: Újabb középszerű portolás, ami kevéske plusz munkával sokkal nagyobb élményt is nyújtatott volna.

GÉPIGÉNY: Win XP vagy 2000; 1.5 GHz-s proci 512 MB ram, 1600 MB szabad hely, 64 MB VGA.

PRINCE OF PERSIA	89/
PP: WARRIOR WITHIN	86/
PP: THE TWO THRONES	84/



Vérporos csillagok között írta · Hredenc

GENESIS RISING
The Universal Crusade

fejlesztő > Metamorf Studios kiadó > Dreamcatcher
web > www.genesisrisinggame.com

A Metamorf stúdió fiatal, nemzetközi csapat, az értékesítés, menedzsment, marketing a Szilikon-völgyben működik, míg a fejlesztőcsapat Szerbiában, Belgrádban ügyeskedik. A Genesis Rising az első játékuk.

Az űr-RTS műfajában szerencsére folyamatosan érkeznek újabb versenyzők, és még nagyobb öröm, hogy ezen a téren a magyarok is megmutatták már, mire képesek. Ennek a viszonylag népes mezőnynek van azonban hátránya is: kialakultak a sablonok, melyek képesek agyonnyomni a legjobb projekteket is. Nos, a Genesis Rising furcsa szerzet: friss ötleteket mutat fel, viszont úgy tűnik, a nagy újítgatásban a biztos tervezési pontok is teleportálva lettek az űrbe...

A játék története hajánál fogva előrángatott, közhelyes alkotás, melyet ráadásul sután rajzolt és animált karakterek adnak elő, plusz olyan botrányos szinkronhangok, hogy egy idő után inkább átléptem ezeket, vállalva, hogy elveszítem a fonalat, de ez a ripacskodás már számomra elviselhetetlen. Engedjétek meg nekem, hogy a helyhiány miatt átugorjam a sztorit; tényleg nem lényeges... A cucc egyébként, eltekintve attól, hogy bizonyos esetekben szabadon választhatjuk meg a lehetséges küldetések sorrendjét, sőt egyes dialógusokban kétféleképp válaszolhatunk, lineáris, és úgy, mint a pár oldallal arrébb bemutatott új Tortuga, itt is egyik mozitól a másikig haladunk a fejlesztők kitaposta ösvényén.

JÖN!!!

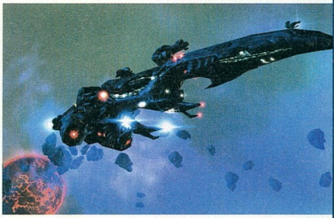
Az űrstatégiák szerelmeseinek nem kell elkeseredniük, hiszen hamarosan érkezik a Space Force című játék, amely talán képes lesz kielégíteni az igényeket.

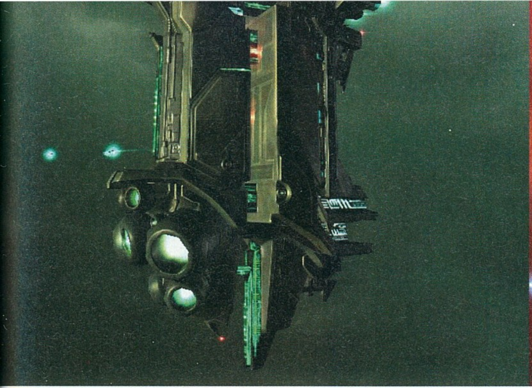
GALAKTIKUS VÉRADÓNAP

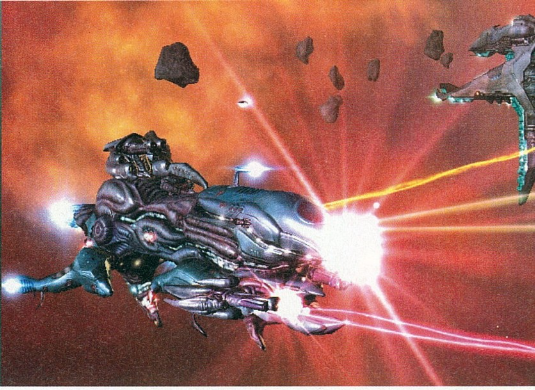
A játék alapszabályai közepesen bonyolultak – legalábbis azoknak, akik ismerik a stílust. Az egyetlen nyersanyag, amivel foglalkoznunk kell, a vér. Vannak hatalmas „vérbankok", melyekből speciális begyűjtő hajók szívják ki a matériát, és viszik át az anyahajódra, ez utóbbi segítségével tudod elkezdeni a különféle hajók gyártását. A „mama" különleges státuszú, hiszen erős fegyverzetével igen jó szolgálatot tesz a csatában, viszont elvesztése természetesen a játék végét jelenti. Ám mivel ez szolgál vérraktárként is, csak akkor viheted magaddal az ütközetbe, ha megépítesz egy különleges laborhajót, mely képes támadókat is termelni, és egy fejlesztés segítségével depóvá is átalakíthatod. Ha ez utóbbit megléped, a begyűjtők már ide fogják hordani a létfontosságú lét, így „anyuci" nekiindulhat a világűrnek. A termelésnek a véren kívül van még egy korlátja, és ez a fenntartási költség, melynek mércéje jobbra fent, a vérszint mellett látható. A 14/18 azt jelenti, hogy összesen 18 fenntartási egységbe kerülő hajót termelhetsz, és ebből 14 már le van kötve. A maradék négyet tudod betölteni, azaz például maximum négy könnyűtámadót hozhatsz létre.

Amikor egy „vadászgép" megszületik, még semmire nem alkalmas, ugyanis fegyvertelen. A játék különlegessége itt lép be: a hajók organi-

Látvány frontján nem lehet panasz, a tervezők sikeresen engedték szabadjára fantáziájukat.



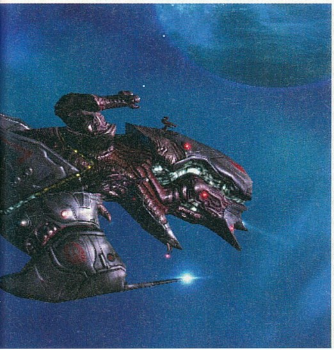




kusak, így tulajdonságaikat különböző gének beépítésével alakíthatod ki. Ezek száma korlátozott, de bármikor kivehetsz egyet és bepakolhatsz a helyére egy másikat. A génbankban hét kategória van, és hogy itt elérhetővé váljanak a különféle jóságok, három lehetőséged van: A legelemibb dolog, hogy megépítesz egy laborhajót, ekkor a meglévő sémákra (kisötétített ikonok) kattintva hozhatsz létre új gént. Vásárolhatsz ilyeneket kereskedőktől a diplomáciai képernyőn keresztül. Cserébe felajánlhatsz géneket, hajókat, vagy vért (utóbbi a legkurrensebb, sajnos a beállító tolóka alig használható). Végül az űrben hánykódó, vagy általad „termelt" (csatában elpusztított ellenség) hajóroncsokból is kiszipkázhatod a cuccot.

A gének sajnos nem használhatók azonnal, idő kell a „genezishez", ami amúgy látványos, hiszen valós időben megy végre, láthatod, amint hajódból kinő például egy ágyú nyúlványa, ez kétségtelenül jópofa dolog. Ám taktikázásra épp emiatt nem használható, azaz a csata hevében, amikor felméred, hogy az ellenség milyen fegyverzettel támad, nem variálhatod át hamar a „paklit", ami pedig érdekes lehetett volna. Még valami: amint beépítesz egy gént, a hajó HP-ja is nő, ám ez automatikusan nem regenerálódik: fel kell töltened vagy egy említett roncsból, vagy egy közeli baráti begyűjtőhöz kell eloldalognod, és az ő „Heal" opcióját aktiválva megtörténik a vérátömlesztés.

Kicsit ugyan befigyel az Alien-fíling, de az organikus hajók azért igencsak bejöttek nekünk.



ŰR(SZ)OPERA

Bármennyire ügyesek is a fejlesztősrácok grafikai téren, sajnos néhány rutinos ember hiányzik a csapatból: író, játék- és kezelőfelület-tervező legfőképpen... A sztoriról már esett szó, a másik két koma még nagyobb űrt hagy bennünk. Az interfész egyszerűen elintézhető: bűnronda, jómagam rég láttam már ennyire nem odaillő és használhatatlan jószágot. Az egyetlen előnye, hogy elrejthető...

„TÖBB odafigyeléssel egy igazi trónkövetelő lehetett volna. ÍGY FELEJTŐS."

A játékdizájner hiánya még fájóbb. A srácok szó szerint vették a műfaj nevében szereplő „valós idő" kifejezést, ezért aztán nem is építettek be szünetfunkciót. A heves csatákat előbb-utóbb a gyenge idegzetű játékosok gépe, környezete, családja fogja bánni, mert olyan szintű kapkodásba és fejetlenségbe fullad minden, hogy az már kínos. Ráadásul sem nehézségi szintet nem lehet állítani, sem menteni nem lehet (!) meccs közben, csak a küldetések végén. Tetézi mindezt, hogy két ellenséges hullám között gyakran nincs időd regenerálódni, így ha nem voltál elég szerencsés és/vagy ügyes, kezdheted elölről az egészet. Sajnos bármennyire is változatosak a küldetések, az egész kampány kiegyensúlyozatlan, bár ezen némileg javít a nemrég kiadott folt.

LÉGÜRES SZÉPSÉG

Amivel nincs probléma, az a játék kinézete. A műfaj szabályai szerinti élénk színek, operai díszletek, az organikus hajók pedig csudás, leginkább hatalmas állatokra hajazó szerkezetek. A grafikát is jól be lehet állítani, közepes gépen is szépen fut a cucc. A speciális effektek még inkább dicsérhetők, a szerves csónakok felrobbanása után a képernyőt betakaró vérköd valóban egyedi ízt ad a portékának. A szimfonikus, kórussal megtámogatott zene nekem bejött, kár, hogy a szinkronhangok lehúzzák ennek pontszámát is...

Bate egy koraesti véleménycsere alkalmával kimondta azt a mondatot, ami bennem is megfogalmazódott a játék során: „kár érte". Számomra az még fájóbb, hogy az egyre erősebb, és mostanság megbízhatónak mondható Dreamcatcher nem állt a sarkára, és nem mondta azt, hogy ezt, így, ebben a formában ne. Normális hangszínészek, forgatókönyv, játéktervező, és kezdjük újra, az alapoktól. A Genesis Rising abba a panoptikumba kerül, ahol a kihagyott ziccerek elkövetői sorakoznak. Remélem, a fejlesztő és a kiadó is tanul a hibából; a Metamorf Studios tehetséges csapat, bízom benne, hogy lesz következő dobásuk, és az már olyan lesz, amilyenre ők is, mi is számítottunk most.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	05

A Genesis Rising a kihagyott helyzetek állatorvosi lova. Normális játéktervezővel, íróval, hangszínészekkel klasszikus válhatott volna belőle, hiszen egyedisége megkérdőjelezhetetlen.

KREDENC

PRO:
+ Organikus hajók
+ sok vér
+ hallgatható muzsika
+ jó ötletek
+ látványvilág.

KONTRA:
- Csapnivaló szinkronhangok
- kezelőfelület- és játéktervezés
- közhelyes sztori.

4.3

ÖSSZEGZÉS: Egy tehetséges, kreatív stúdió figyelemre méltó játéka, tervezési hibákkal, elkapkodva került piacra, emiatt aztán a szívünk fáj érte...

GÉPIGÉNY: 2,5 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB (GeForce 6600 / Radeon X1600), 2,5 GB HDD

HOMEWORLD 2	87/
NEXUS: THE JUPITER INC.	83/
HEGEMONIA: LEG. OF IRON	82/

Kirándulás az őrültek szigetére...

irta · Grath

THE ELDER SCROLLS IV Shivering Isles

fejlesztő > Bethesda kiadó > 2K Games web > www.elderscrolls.com

A Bethesda Softworks még 1986-ban alakult, és noha sok rajongója volt a korábbi Elder Scrolls játékoknak is, igazán nagy közönségsikert csak a Morrowinddel, illetve még inkább az Oblivionnal arattak. Jelenleg hivatalosan a Fallout 3-on dolgoznak, de bármibe le mernénk fogadni, hogy a programozók már a következő Elder Scroll grafikai motorján munkálkodnak.

Tegyük fel, hozzám hasonlóan lehúztál vagy 80 órát az Oblivion gyönyörű világában, nagyjából teljesítettél mindent, amihez csak kedved volt, céhek élén állsz, csillogó sárkánypáncélban, esetleg talpig démonkovácsolta vértben feszítesz, kiválóan értesz szakmáidhoz, nem férsz meg a rengeteg varázslatodtól, akkor bizonyára kicsit te is eluntad a kalandozást. Az ugyanolyan tájat, az egymáshoz meglehetősen hasonló labirintusokat, a kiszámítható ellenfeleket. Persze, van még száznyi küldetés, felderítendő barlang és szörnyfészek, legyőzendő ellenfél, de az alapjáték már nem nagyon tud lekötni; így aztán vagy a modokhoz fordultál, vagy otthagytad Cyrodiil birodalmát. Most azonban ideje újra előkeresni azt a régi kardot, újramemorizálni a varázslatokat, mert egy igazán új kaland vár rád, egy olyan, mely ismét újult erővel ránt bele az Oblivion világába!

SZÉP ÚJ VILÁG

A kiegészítő telepítése után hiába várod azonnal a csodát – ugyanis egy játékbeli nap elteltéig semmi nem mutatja, hogy nemrég kiadtunk cirka hétezer forintot egy kiegészítőre. Aztán persze beindul a dolog, ráadásul azt a napot is el tudjuk tölteni a régi dolgok felidézésével, és a Shivering Isles-szal nem kompatibilis modok eliminálásával.

Aztán jön a hír, hogy furcsa térkapu nyílt a Bravil melletti tó egyik szigetén, és talán célszerű lenne felkeresnünk. A tápolás szagától megrészegült kalandozónak persze nem kell több, úgyhogy gyorsan slattyogjunk el a tóig, úszszunk a szigetre, és csodálkozzunk rá az eddig látottaktól teljesen eltérő térkapura. Nincs tüskés keret, nincsenek vörösen izzó lángok – mindössze egy háromarcú fej, és egy kékesen invitáló bejárat. Kis előjáték után sikeresen bejutunk, de ekkor még mindig nem látjuk mit is kapunk pénzünkért: ugyanis a nagyszerű sziget helyett csak egy sötét szobába jutunk. Az összes berendezés két szék, egy asztal, illetve egy meglehetősen pökhendi aktakukac, aki közli velünk: bajnokot keres, de hát ahogy így végigmér minket, aligha ütjük meg a szintet. Sajnos őt sem üthetjük meg, mert amint beleegyezünk, hogy elvállaljuk a küldetést, és kínos végeredmény esetén sem perelünk, szertefoszlik, majd ugyanígy tesznek a szoba falai is. Amikor a fekete, alig kivehető falak szétesnek apró lilásfekete pillangókká, na az a pillanat valószínűleg örökre velünk marad – még annál is hatásosabb kép, mint amikor az eredeti Oblivionban hirtelen kiértünk a sötét börtönből a hatalmas, vibráló színekkel beköszönő nyílt vadonba.

EXTRA

A DVD-mellékleten az Extrák könyvtárban találsz egy teljes körűen felfedezett, feliratozott térképet a Shivering Isles helyszíneiről.

A szimpatikusnak jóindulattal sem nevezhető úriember lenéző pillantása sokáig kísérni fog.

A Fringe névre keresztelt terület lesz az első állomás, itt lényegében megismerkedhetünk az Őrület Szigetének jellemző légkörével: így vagy úgy, de mindenki meg van húzatva kicsit (vagy nagyon). Van itt paranoiás nőszemély, önmagától végletekig eltelt polgármester, és csontokat tisztelő szerzet. Utóbbival nem árt jóban lenni, hiszen a Fringe kijáratát őrző hatalmas gólem legyőzésében ő tud segíteni – bár aki bízik magában, az természetesen egyedül is levághatja a böhöm jószágot. Ha ezzel is megvagyunk, akkor a nemrég látott komornyik-jellegű fickó, Haskill újra megjelenik, kissé leereszkedő hangon gratulál (na jó, megjegyzi, hogy ez nem is volt olyan rossz, mint ványadt testünk és ócska felszerelésünk alapján várta volna), majd közli, hogy akkor uzsgyi az urához, Sheogorath herceghez. Ő észak-keletre lakik a New Sheoth nevű városban, és igencsak értékelné, ha nem kóricálnánk el mindenfelé, hanem íziben arra vennénk az irányt. Ez persze csak az elmélet, akár éveket is eltölthetünk a szigeten, mielőtt felkeresnénk az öreget – sőt akár vissza is ugorhatunk Cyrodiilba. Ez már csak azért is fontos volt nekem, mert orgazdák nincsenek az új helyszínen (se lovak, ha már itt vagyunk), viszont még az őrült kereskedők sem hajlandóak a lopott cuccokkal foglalkozni – így aztán amint betelt a hátizsák, mehettem vissza a jól bevált Orrinhoz, hogy vegye át a lopva szerzett javakat.

TWO IN ONE

Bár a játékmenet tulajdonképpen szemernyit sem változott a Shivering Isles-ban, mégis, mintha csak egy másik játékot látnánk: az új helyszín teljesen egyedi, markáns hangulattal bír, ami igencsak feldobja a programot. Ebben az egyik legfontosabb tényező, hogy már maga a táj is teljesen másképp néz ki, mint „otthon". Jószerivel az utolsó kődarabig mindent újrarajzoltak, nem is beszélve a millió eltérő új növényről. Ráadásul lényegében két világot kapunk, hiszen az őrület szigete két egész jól elkülöníthető régióból áll. Nyugaton van a Mania nevű terület, Keleten pedig Dementia földje terpeszkedik – és a nevek bizony jól leírják, hogy melyiken mire is számíthatunk. Mánia világán szinte irizálnak a színek, a szörnyek is a sárga és a vörös vibráló árnyalataiban pompáznak, és a tömérdek színes gombával a legvadabb alkimista is teletömheti a puttonyát. Dementia földje ezzel szemben szürkés, ahol épp nem mocsárban gázolunk, ott legalábbis köd van, vagy lombnélküli fák borulnak fölénk.

“A SHIVERING ISLES egészen újfajta hangulattal ruházza fel a játékot...”

A kétféle táj szerencsére olyan jól lett kialakítva, hogy komoly hatása volt a játékmenetre is: Mánia földjén még éjjel is vidáman, szinte fütyörészve haladtam előre, a „sötét oldalon" meg nappal is lopakodtam, szinte fától fáig haladva előre. Ráadásul a főváros, New Sheoth is tükrözi ezt a kettősséget, hiszen az is két városrészre van osztva – Bliss a fényes, ápolt környezet, afféle „tiszta udvar, rendes ház" koncepció alapján működik, Crucible pedig a szakadt gettó, ahol mindenki rongyos, de legalábbis közveszélyes őrült. Érdekes, hogy a két városrész nem csak a látványra hat ki, de a lakók elmeállapotára is. Blissben vagy maguktól vannak végletesen eltelve a helyiek, vagy valamilyen szokásnak a rabjai – a régió feje például hatalmas, drogokkal feldobott orgiákat rendez, és utána rengeteg lánnyal együtt megy aludni. Crucible ezzel szemben a sötétebb őrületek hazája, öngyilkos hajlamú, és végletesen agresszív, vagy éppen skizofrén és paranoid figurákkal futhatunk itt össze. Egyvalaki egyenesen arra kér meg, hogy öljük meg őt – a trükk a dologban az, hogy ezt úgy kell megtennünk, hogy neki is meglepetés legyen.

ÚJ UTAKON

Bár az Oblivion remek hangulattal rendelkezett, különösebben maradandó karakterekkel nem igen látták el. Na, ezúttal sem vitték el ilyen téren egy Final Fantasy magasságába a dolgot, de legalább három-négy figura mindenképpen emlékezetes lesz. Az egyik Sheogorath, aki ugyan

A tékapu már megjelenésében előlegezi a ránk váró furcsaságokat...

A világ vizuális leképezése még mindig ámulatból-ámulatba ejti az embert...

az őrület istene, és első blikkre tényleg kicsit zakkantnak, zavarodottnak tűnik, de ha rendesen elolvassuk minden mondatát, kiviláglik, hogy bizony tervezget, kombinál az öreg. Erre mondjuk szüksége is van, hiszen közeleg egy korszak vége, és ilyenkor mindig megérkezik Jyggalag, a rend istene, és jól ledarálja Sheogorath kis játszóterét. Na ezt kellene valahogy megakadályoznunk, legalábbis eleinte ezért küzdünk – de szerencsére a sztoriban van egy kellemesen izgalmas csavar, úgyhogy közel sem ilyen kiszámítható a dolog.

Küldetéseink kellően változatosak lesznek, hol egy egész barátságos méretű sereget kell győzelemre vezetnünk, hol egymagunkban kell belopakodni valahová, hol pedig alkatrészeket kell gyűjtögetnünk egyik-másik romvárosból. Sűrűn fogunk összeakadni szürke kristályból faragott lovagokkal, akik egy nagyobb kőből lépnek elő – ezt a szerkezetet a lovagok szívének felhasználásával rombolhatjuk le. Ilyen kristályokból meglehetősen sok van szétszórva a világban, ahogy haladunk a végkifejlet felé, úgy aktiválódik belőlük egyre több, de szerencsére nincs olyan küldetés, mikor ezekből kellene bezárni párat.

MINDEN A RÉGI

Mint említettem, játékmenet terén nem sok változás történt: maradt a régi rendszer, miszerint a szörnyek és kincsek a mi szintünkhöz igazodnak, nincsenek új képességek, fajok vagy éppen csillagjegyek. Van ellenben 80 új páncél (köztük az általunk gyűjthető borostyánból, illetve madness ore-nak nevezett ércből kovácsoltatható cuccok), valamint 200 új fegyver. Utóbbiak közül a legjobb a hamar megtalálható kard, ami éjjel Duskfang, nappal Dawnfang névre hallgat, és ha egy napszakban sikerül vele 12 életet kioltani, a következő fázisban erősebb formában kapjuk meg. Emellett van még pontosan 32 új alkimista komponens és néhány új idézővarázslat (többek között húsgólemet, illetve a főváros kétféle őrét lehet majd megidézni). A főváros mellett van még néhány nagyon jól megalkotott kisebb település (az egyikben szellemek laknak, a másikban pedig mindenkiből két példány van), vagy 50 labirintus, barlang és várrom, szerencsére teljesen új grafikával megalkotva.

Kiegészítőnek nagyon jó a tartalom – a sztorin 15 óra alatt ástam végig magam, és még egyszer ennyit eltöltöttem az opcionális küldetésekkel. Nekem tehát megérte – viszont akit az Oblivion eredetileg sem tudott megragadni legalább annyira, hogy a központi sztorit végigtolja, az nem sok örömét leli majd benne. A Shivering Isles-t kifejezetten azoknak szánták, akik imádták a programot, és mivel majdnem három és félmillió példányban fogyott eddig, ezek sem lesznek kevesen...

MODPARADICSOM

Az Oblivionhoz letölthető (tinyurl.com/2smsee) szerkesztőprogrammal mindent meg lehet változtatni a világban, és zseniálisan kreatív emberek ezt bizony ki is használták, millió nagyszerű módosítás letölthető, mondjuk a tessource.net oldalról. Következzen most néhány a mi kedvencünk közül. A Natural Environments megszépíti a játékot, például sokkal szebb lesz a víz, sokkal több a semleges vadállat, a vegetáció, megszépülnek az éjszakák, és megjelennek az évszakok. A Martigen's Monster Mod 120 teljesen új szörnyet, és 1500 módosított régi ellenfelet tartalmaz, valamint továbbfejlesztett harci taktikákat ezek számára. Van még millió mod, melyek új fegyvereket, páncélokat adnak a játékhoz, ezek közül a legjobbak a következők: Black Luster Weapons and Armor, Lost Paladins of the Divine, Armor of Heaven's FuryDark Brotherhood Elite Armor, Myths and Legends, Art of War, More Shields. Végül, de abszolút nem utolsósorban, ott van az Oscuro's Oblivion Overhaul, ami szinte mindent kicserél a játékban: az ellenfelek, küldetések, talált tárgyak meghatározott szinttel bírnak, van benne millió új cucc, realisztikusabb harc, új ellenfelek, és csillagjegyek, valamint a főleg az interfészen javító BTmod. Ott van még Flatlány kedvence, a Book Jackets, ami minden könyvet újratextúráz, hogy a címek valóban olvashatóak legyenek a borítón, vagy éppen a gerincen. A másik kedvence meg a Ren's Beauty Pack, a maga mangás, szexi lánykáival...

PC GURU

GRAFIKA	08
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	09

A Shivering Isles egy remek, de semmiképpen nem kiemelkedő kiegészítő. Ha szeretted az Obliviont, ez is tetszeni fog - de máskülönben nem érdemes megvenned, nem ad hozzá semmi különleges extrát a programhoz.

GRATH

PRO:
- + Remek, teljesen új hangulat
- + plusz a kiegészítőktől elvárható plusz tartalom

KONTRA:
- A játékmenet maradt a régi - ha az idegesített, megint pórul jártál

8.7

ÖSSZEGZÉS: Az első és egyetlen hivatalos kiegészítő az Oblivionhoz, főként hangulatbeli újításokkal

GÉPIGÉNY: P4 2 MHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 1.1 GB HDD

GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN	79/
MORROWIND: TRIBUNAL	80/
MORROWIND: BLOODMOON	92/

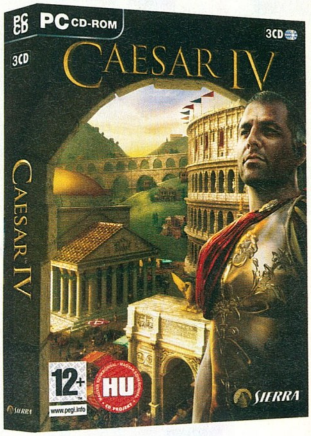
CSAK **RAJTAD ÁLL,** HOGY MIKOR ÉS HOGYAN VÁLSZ **IGAZI HŐSSÉ!**

Építsd fel **saját** birodalmad,

vagy **toborozz** sereget,

és **foglald** el

másokét...

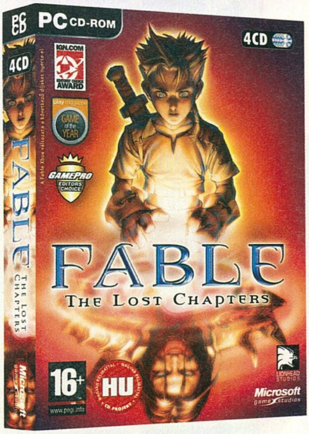


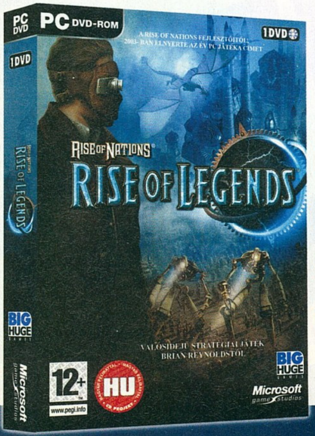
Keresd a magyar nyelvű, kedvező árú játékokat a legjobb boltokban!

MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A CD PROJEKT

Izgalmas **utazás** vár rád

a **fantázia** világában!





Harcolj
egy **jobb** világért
a **mágia**, vagy éppen a fejlett
technológia segítségével...

Rise of Legends most exkluzív poszterrel!

Keresd a magyar nyelvű, kedvező árú játékokat a legjobb boltokban!

„Ma este… a pokolban vacsorázunk!”

Titan Quest IMMORTAL THRONE

írta · Hancu

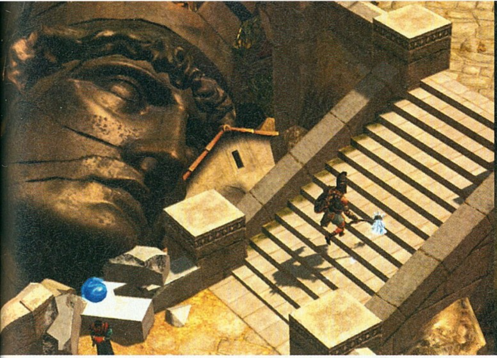
fejlesztő > *Iron Lore* kiadó > *THQ* web > *titanquestgame.com*

Az Iron Lore harmincfős csapata Marylandben dolgozik, 2000 óta. Bemutatkozó játékukat, a Titan Questet hat évig hegesztették, a kiegészítőhöz már elég volt röpke kilenc hónap.

Hádész, Styx, Cerberus – nagyjából ezek a nevek ugorhatnak be a görög alvilágból a középművelt játékosnak, és nem is kell csalódnia, velük mind találkozni fogunk a sztori során, sőt Akhillesszel, Odüsszeusszal és Iaszónnal, Tiresziásszal, meg még egy csomó sz-betű túltengésben szenvedő hőssel a történelemkönyvek

A király visszatér?

Minden nagyobb játékkiállítás előtt elterjed a pletyka, hogy most jött el az ideje a király visszatérésének, vagyis annak, hogy a Blizzard végre bemutassa a Diablo 3-at. A Blizzard nem is tagadja, hogy van egy futó fejlesztésük, ami a Diablo világában játszódik (hogy harmadik rész, vagy valami mellékszál, azt nem tudni), sőt van egy Starcraft-projektjük, és egy teljesen új játékot is készítenek, aminek nincsen köze az eddigi bevált világokhoz. Konkrétumok azonban, roppant idegesítő módon, már évek óta nincsenek. Most éppen az idei E3-ban, és az őszi Blizzcon partiban bízhatunk, hogy megtörténik a Nagy Bejelentés…



lapjairól. Az eddigi három fejezet mellé egy negyediket nyílik, aminek csak az alapjáték kivégzése után érdemes nekiszaladni. Nyolc emberes méretű területet fogunk bejárni, darabja bő háromnegyed órát igényel a felfedezéshez. Ha nem rohanunk, és kíváncsiak vagyunk a mellékküldetésekre is, 10-12 óráig kitart az Immortal Throne, ami nem rossz egy kiegészítőtől.

ÁLMOK ÁLMODÓI

Az Immortal Throne fő újdonsága egy új kaszt bevezetése – illetve egy új mastery; ha emlékszünk még, a fő kasztunkat két mastery összekombinálásával adhattuk meg a Titan Questben. Míg az alapjáték kasztjai elég fókuszáltak voltak (a Defense a védelemre összpontosított, az Earth a támadó varázslatokra és így tovább), az új Dream Mastery az „ebből is egy kicsit, abból is egy kicsit" elvet követi. Kapunk vele jó kis területre ható támadást (Phantom Strike), a Diablo 2 paladinjához hasonló aurákat, a támadásunk erejét növelő pszionikus csapásokat, és egy Nightmare nevű segítőt, hogy csak a javát említsem. Ha azt akarták elérni a fejlesztők, hogy a játékos mindenképpen kipróbálja az új kasztot, kicsit túl is lőttek a célon: a Dream Mastery annyira erős, hogy szinte kötelező a használata, csak az a kérdés, milyen más tudománnyal párosítjuk.

A PÉNZ BESZÉL

Az alapjátékban a pénznek nem volt igazán nagy szerepe. Na, ez most gyökeresen meg fog változni. Hogy mire fogunk költeni? Nos, először is ott van a varázstárgyak új osztálya, az artifact. Három fajtája van, a lesset, a greater és a divine – utóbbi a legerősebb, és csak a legkeményebb nehézségi szinteken elérhető. Ha összeszedtük egy artifact hozzávalóit (általában ultraritka charmok és relicek kellenek hozzá), ki kell csengetnünk 75 ezer aranyat (a greaterhez 300 ezret, divine-nak megmondom őszintén, még nem jártam a közelében), és kész is vagyunk. Macerás ügy, de megéri, mert brutálisan erősek.

A másik végtelen pénznyelőt a varázstekercsek jelentik, amik igen erős, egyszer használatos varázslatokat tartalmaznak. Van jó kis villámcsapás, vámpír-regeneráció, küklopszidézés; hatásos és mókás trükkök. Az áruk is ennek megfelelő, 80 ezer aránylag olcsónak számít – és használnunk kell őket bőven, a fontosabb harcok érezhetően úgy lettek megtervezve, hogy a játékosnak bele kelljen adni apait-anyait, plusz fájdalmasan sok varázstekercset.

MULTIBAN BETLI

A Titan Questet szinte minden téren össze lehet méricskélni a Diablóval, és általában állja is az összehasonlítást, de van egy terület, ahol meg sem próbál a nyomába érni: ez pedig a multiplayer. A játékmenet óhatatlanul is belefullad a „ki klikkel hamarabb a ritka tárgyra, amit a felszecskázott szörny dobott" reflexbajnokságra, de nem ez a legnagyobb gond. A fő probléma, hogy a Titan Quest ragaszkodik a játékos gépén tartott karakter-adatokhoz, és az előzetes ígéretekkel ellentétben az Immortal Throne sem viszi át ezeket a szerver biztonságába. Ez ijesztően könnyűvé teszi a csalást, a karakter házibarkács módszerekkel történő félistenné hekkelését; és ezzel bizony élnek is a gyengébb jellemek, teljesen értelmetlenné téve a multiplayert, a PvP-t meg egyenesen nevetség tárgyává..

Naugye, hogy nem Lucas találta ki a lépegetőket, Hádesz megelőzte párezer évvel!

Na ez a pillanat tökéletes példája annak, amikor partyban "vágnak"...

IRÁNY AZ ALVILÁG!

Úgy egyébként minden maradt a régiben: hangulatos, színes grafika látványos effektekkel, remek zene, kissé lapos szinkronhangok és a már megszokott és bevált monoton, de élvezetes játékmenet. Ha tetszett az alapjáték, az Immortal Throne biztosan nem fog csalódást okozni; ha nem tetszett... nos, akkor meg minek olvastál el ennyi betűt a kiegészítőről?!

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Nem váltja meg a világot, mégis kötelező mindenkinek, aki csak kicsit is kedveli a műfajt. Pokoli jól fogsz vele szórakozni, de egy hét múlva már erőltetned kell az agyad, hogy visszaemlékezz, mivel is játszottál...

HANCU

PRO:
+ Sok új mastery
+ az új, pokoli pályák
+ hasznos apró újítások

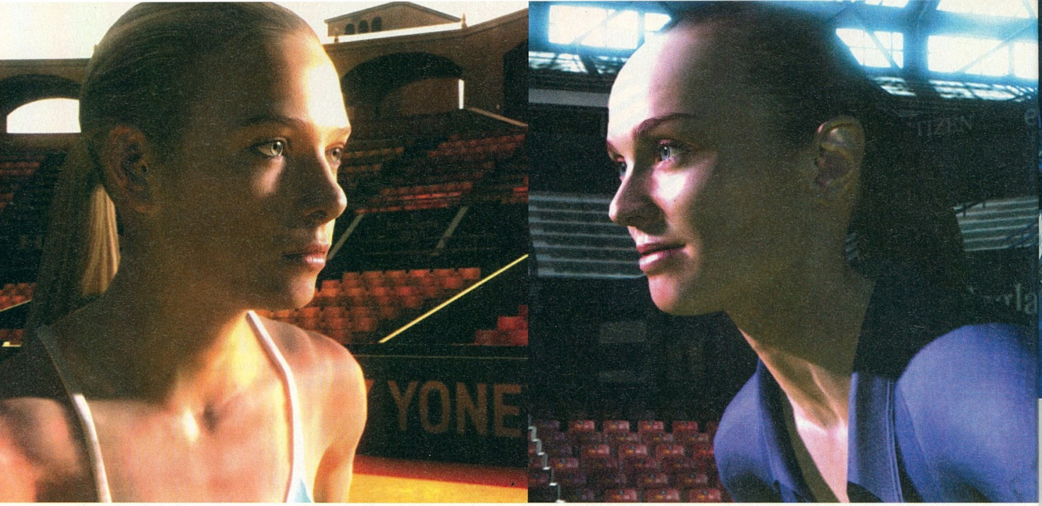
KONTRA:
- Kiegyensúlyozatlanságok
- a multi továbbra is használhatatlan

8.4

ÖSSZEGZÉS: Korrekt kiegészítő az eddigi legjobb Diablo-klónhoz.

GÉPIGÉNY: P3 1.8 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 5 GB HDD, Titan Quest alapjáték

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	82/
TITAN QUEST	79/
SILVERFALL	65/



Szerva itt, csere ott!

Virtua TENNIS 3

fejlesztő > Sumo Digital kiadó > Sega web > www.virtuatennis.net

Bármelyikünkel megeshet, hogy kicsit belefásulunk kedvelt kalandjainkba, a fantasy birodalmak felfedezésébe, az ellenség halomra lövöldözésébe, a folyamatos aszfalttépésbe. Ilyenkor érdemes kicsit eltávolodni kedvenceinktől, és kipróbálni valami olyasmit, amire alapvetően nem is gondolnánk. Példának okáért a Virtua Tennis harmadik nekifutását.

Az angliai Sumo Digital viszonylag fiatal csapatnak számít, játékkészítéssel 2003 óta foglalkozik az ugyanezen esztendőben alapított stúdió. Alapítói között sok hajdani Gremlin Interactive-os is megtalálható, régi motorosok talán emlékeznek erre a cégre, s a nekik köszönhető Actua sportszériára, valamint a Fatal Racingre. Az utód PC-n eddig az Outrun folytatásának a portolásával jelentkezett, melyet mostani teniszkalandunk követ, s ősszel már a Broken Sword 4-et kapjuk meg tőlük.

Számítógépen hosszú évek óta nem mutatkozott valamirevaló teniszjáték, egészen a nemrég megjelent Top Spin 2-ig. Ismert, hogy egyazon kategórián belül is van rivalizálás játék és játék között, s ahogy a PES döngeti a Fifák trónját, úgy a Virtua Tennis tör borsot a Top Spinek orra alá, teszem hozzá: sikeresen. Bár utóbbiak valamivel komolyabban közelítik meg a témát, számomra a VT3, – a maga kissé árkádosabb stílusa ellenére – a nyerő, főként a belőle áradó nagybetűs hangulat miatt.

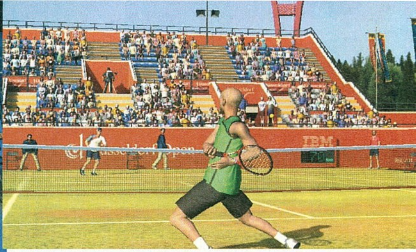
A folytatás a második rész által kitaposott ösvényen halad tovább. A játék gerincét a karriermódot takaró World Tour képezi. Itt először létrehozhatunk egy ifjú titánt, akivel majd móresre taníthatjuk napjaink teniszcsillagait. A teremtés, alakformálás, majd a cicomázás ugyan nem olyan mélységű, mint a Sims 2-ben, vagy akár a Top Spinnél, ám ez talán nem is olyan fontos, kellően mókás sportoló összedobására így is elegendő lehetőséget ad. Miután mindent megadtunk, megkapjuk jelenlegi állásunkat az SPT ranglistán, ami a tisztes 300. helyet takarja, valamint egy földgömb tárul elénk, ahol minden óceán vérvörösen tündököl – hiába no, kemény sport a tenisz.

A golyóbis mindennemű ténykedésünk kiindulópontja. A Home a pihenésünket látja el, amire szükségünk is lesz, mivel hősünk – ha digitálisan is – de emberből van, a tréninget, bajnokságok áradata kivesz belőle jócskán. A henyélés egytől három hétig terjedhet. Hátránya, hogy ha már égetően szükségszerű, akkor emiatt bukhatunk pár indulást néhány kupán, előnye, hogy elkerülhetőek a különféle sérülések és jól összeegyeztethető az eseménynaptárral. A sérülések játszma közben nincsenek ránk hatással, csupán egy felvillanó üzenet, majd az elbukott hetek számát kapjuk meg.

Még mindig jobb, mintha egymás arcába öklöznénk. Ugye?

EDZÉS

Bármekkora is a lelkesedésünk, ezt teniszező alteregónk nem tudja átvenni, képességei a kezdetekben mind alapszintűek, bár az egysejtűeknél már jobban adogat. Nincs mese, tornára kell fognunk, amit a gömbön lévő megannyi, s majd egyre jobban gyarapodó ikonok segítségével tehetünk meg. Ha még nem vagy egy Virtua virtuóz, első utad a Tenisz Akadémiára vezessen, itt tanítják ugyanis az alapokat, a különféle speckókat, amik bizony elkélnek majd. Itt egyben az irányítást is jól kiismerhetjük, ami a játék dicséretére váljék, billentyűzetről is jól vezérelhető. Az Akadémián kívül egyéb gyakorlatok is vannak, méghozzá minijátékok képében. Ezek a kis szösszenetek képezik amúgy a játék egyik erősségét, ugyanis míg mindegyikük valamelyik te-



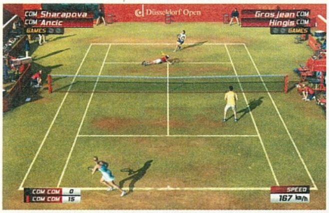
rületen fejleszti játékost és játékosát, szórakoztatás terén sem utolsók. Valahol tekebábukat kell ledöntenünk a labdával, vagy lufikat kell kipukkasztanunk, amik mindig másfelé pattintják vissza a labdát, esetleg óriás teniszlabdákat kerülgetve gyümölcsöket kell gyűjtögetnünk. Öszszesen tizenkét ilyen feladatot találhatunk, mindegyik igen ötletes, többedmagunkkal játszva igazi pontcsatákat lehet vívni bennük. Aztán, ha

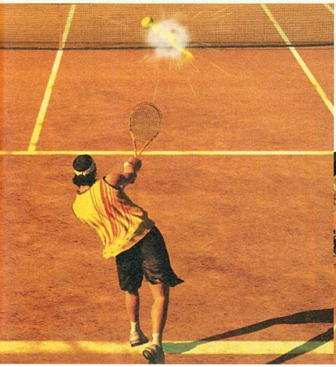
“A VT3 NEM CSAK a teniszfanoknak nyújthat szórakoztató pillanatokat!”

kellően feltornáztuk a karakterünk képességeit, indulhatunk is első megmérettetésünkre.

A VERSENYEK RENDJE

A versenyek a való életbeli menetrend szerint zajlanak, csupán a meccsek hosszát tudjuk befolyásolni előzetesen az optionsben. Indulni csak ott tudunk, ahol a rangunk elegendő. Az ászok nem sokáig váratnak magukra, első ver-





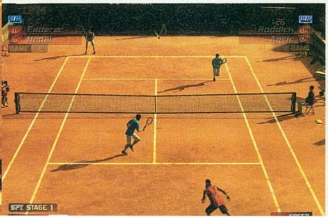
senyemen rögtön Federert fogtam ki, igaz, legkönnyebb fokozaton hamar kiejtettem a listavezetőt. Az ellenfelek tudása amúgy folyamatosan javul, újítanak cseleiken, trükkjeiken, ami miatt újfent az edzés javasolt. A meccsek lehetnek egyéni és páros lebonyolításúak, partnernek szabadon választhatunk az összes jelenlévő klasszis közül bárkit, értelemszerűen nem azt, akik ellen megyünk. A játékmenet a könnyed irányításnak hála viszonylag gyors és hamar elsajátítható, ennek köszönhetően a kezdetekben fontos sikerélményt is hamar megkapjuk, de gyaloggaloppra senki se számítson: King-hez és Duke-hoz hosszú út vezet, s ők maguk sem azok az anyámasszony katonái.

A karriermódon kívül a többi menüpontban már semmi extra nem lapul meg, csak a szokásos gyorsmeccsek. Az internetes játék hiánya sajnálatos, főleg, hogy ugyanezen fejlesztőcsapattól az X360-as verzióban egy remek multi is ráfért a korongra. Súlyos vétek ez, amire nincs mentség, hisz ritkábban lehet pár embert összetrombitálni otthon, mint a világhálón.

TV A PC-N

Azt hiszem, bárki, aki a képekre pillant, esetleg emellé megnéz valamiféle mozgóképet is, maximálisan egyet fog érteni a fejezetcímmel. A Sega csapata derekasan kitett magáért, a játék dúskál a vizuális parádéban. A teniszstadionok teljes egészében megfelelnek a való életbeli párjuknak, s emellé a közönség is aktív, nem csupa bamba pixeles fénykép drukkol nekünk. A mozgásanimációk nagyszerűen néznek ki, gyönyörűen kivitelezhető nyesések, lecsapások, fonákok tarkítják az összecsapásokat. Örvendetes, hogy még a csutkára tekert grafika sem szaggatott be egy hatodik szériás Geforce kártyával felszerelt régi P4-esen, ami manapság bizony ritka. Az audio-élmény tekintetében az effektek jók, s maguk a kommentátorok is, akik mindig az adott ország nyelvén szólalnak meg, kuriózummá téve ezzel a programot. A zene már az egyéni ízlés kategóriájába tartozik, nekem nem tetszett egyik sem, de szerencsére a Winamp itt is sokat dob a dolgon, s úgy ahogy, a program értékéből ez, – a lecserélhetősége miatt –, az én szemenben nem igazán von le sokat.

Sose gondoltad volna, hogy egyszer még sztárokkal küzdhetsz? Itt az ideje kipróbálni!



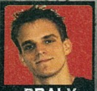
MEGINDÍTÓ MECCS VOLT

Lényegében nem rejtettem véka alá, hogy számomra nagyszerűnek tűnik a Virtua Tennis 3. Érdekes színfolt a sportjátékok tarka palettáján, s emellett a megcélzott műfajában a legjobb. Kérdés-e, hogy aki szereti a teniszjátékokat, annak mennyire ajánlott?

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A VT3 ott folytatja, ahol az elöd abbahagyta. Nem hozott túl sok újítást, mind inkább az akkori értékeket finomította tovább, ami így ebben a formában teljes mértékben elfogadható, s a minijátékok is ütnek.



RBALY

PRO:
+ Gyors grafikus motor
+ hangulat
+ minijátékok

KONTRA:
- Zene
- online multi hiánya

8.0

ÖSSZEGZÉS: Unod a focit? Túl sok a kosárlabdából is? Tiger Woods sem az igazi? Mégis "sportolnál"? A Virtua Tennis 3 a te játékod barátom.

GÉPIGÉNY: Proci 2GHz, 512 MB RAM, Windows 2000/XP, 128MB VGA

VIRTUA TENNIS	80/
TOP SPIN 2	75/
US OPEN 2002	69/

BATTLEFIELD 2142 Northern Strike

írta · Chris

fejlesztő > Digital Illusions kiadó > EA web > batlefield.ea.com

Pár hónapja már dübörögnek a lépegetők az Electronic Arts újonnan megjelent booster-csomagjának legújabb pályáin, mostanra viszont nekünk is sikerült beszereznünk belőle egy példányt, lássuk milyen újdonságok kaptak benne helyet.

A mini-kiegészítő értéke (interneten megvásárolva közel 3 000 forint) nagyjából egyenes arányban van a kapott újdonságokkal, amit a rajongók minden bizonnyal örömmel fognak kipengetni – már amennyiben nem akarnak lemaradni társaiktól.

Az expanziót elsősorban a három új pálya miatt érdemes feltenni, melyekben az európai háttérországokat betámadó PAC erőket kell visszaszorítanunk, vagy épp győzelemre segítenünk.

Az új pályák kifejezetten nagyok, tele vannak járművekkel, ennek köszönhetően vérpezsdítően izgalmasak. Az új térképeken találkozhatunk két új járművel is, a Goliath-tal és a Hachimotóval. Ezek közül az első egy önjavító, mozgó erőd. Elpusztításához az egész csapatnak össze kell fognia, a második pedig ennek épp ellenkezője; egy villámgyors kétszemélyes hófutó, mellyel könnyeden kerülhetünk az ellenséges vonalak mögé. Megjelent egy új játékmód is, Assault Lines néven, amelyben a támadó félnek el kell foglalnia a pályán található ellenőrzőpontokat, majd végül ellenfelének fő bázisát. Mindezek mellé új felszereléseket is beszerezhetnek maguknak a veterán játékosok. Röviden összefoglalva a booster-csomag kifejezetten jóra sikeredett, baráti áron beszerezhető, és újra reményt adhat a hibák és csalók miatt lassan leőrlődő játékosoknak.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Kiegészítő egy kiegészítő áráért, valóban kellemes tartalommal, a rajongók számára mindenképpen kihagyhatatlan.

CHRIS

PRO:
+ Olcsó
+ Új pályák

KONTRA:
- Rövidke, ezen kívül semmi

8.5

ÖSSZEGZÉS:
Battlefield veteránoknak kihagyhatatlan, jó ár-érték aránnyal!

GÉPIGÉNY:
P4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, WINDOWS 2000/XP/VISTA

BATTLEFIELD 2	93/
BATTLEFIELD 1942	87/
BATTLEFIELD 2142	85/

THE SIMS 2 Bulis Cuccok

írta · Kredenc

fejlesztő > Maxis kiadó > Electronic Arts web > www.thesims2.com

TS2 franchise furcsa oldalágában a borzalmas „álmagyar" címet kapó Mesés díszletek cuccok és a Csilli-villi cuccok után megérkezett a harmadik kiegészítő pakk, Bulis! Cuccok (Celebration! Stuff) néven.

E széria mindegyikében adott tematikára felfűzve találunk 60 új felszerelési tárgyat, pár falfestést és padlómintát, plusz némi ruházatot. Esetünkben, mint ahogy azt a cím is sugallja, a bulik állnak a középpontban. A két fő téma: az esküvők és a szülinapok, de ezek elemeiből persze egyéb mókákat is össze lehet hozni. A csomag segítségével egy belső teret is ünnepi hangulatúvá varázsolhatunk, de a szabadban is kellő körítést adhatunk a hancúrnak: molinók, díszek, virágok, lámpák, oszlopsorok, lampion, hatalmas lakoma- és pici kétszemélyes asztal, feldíszített székek, bárpult és kerti sütő, esküvői kapu, napernyő, mindenféle torta. Mindezek a férfiaknál kevesebb, a csajoknál több új ünnepi gúnyát dukál, plusz utóbbiaknál négy díszes hajviseletet és fejéket is. A csomaggal tulajdonképpen nagy baj nincs, de jobb helyeken egy ilyen anyagot ingyen osztogatnak, esetünkben viszont a vevőnek közel háromezer forintot kell kiadnia érte. A fő gond az, hogy a közösség tagjai ennél kreatívabb, szebb, hasznosabb cuccokat gyártanak tömegével, és nem nagy kunszt egy-két óra alatt nem hatvan, de hatszáz hasonló jóságot levadászni a netről...

pc guru

GRAFIKA	05
ZENE	00
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Szép, de kevés. Hatvan új cucc, mindenféle egyéb extra nélkül, közel háromezer forintért a luxusholmi kategóriába esik. Gyűjtőknek, esetleg...

KREDENC

PRO:
+ Nos... az egész, hatvan új holmi. A csajok ruhái között tényleg van pár jól sikerült gönc.

KONTRA:
- Az, hogy ezért pénzt kérnek.
- Semmi új animáció, játékelem, csak öttucatnyi cucc.

3.5

ÖSSZEGZÉS:
Bőven elég megvenni az alappakkot és a kiegészítőket, aztán ami kell, beszerezni a TS2-közösség kreatívjaitól – ingyen...

GÉPIGÉNY:
1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB T&L videokártya, 400 MB HDD

MESÉS DÍSZLETEK CUCCOK	50/
CSILLI-VILLI CUCCOK	40/

Fizess elő,

FÉL ÉVRE ÉS VÁLASSZ EGY 5000 FT ÉRTÉKŰ EA JÁTÉKOT!

Az előfizetés ára: 9966 FT

MIT KELL TENNED:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét!
   Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a FIFA 2006 játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

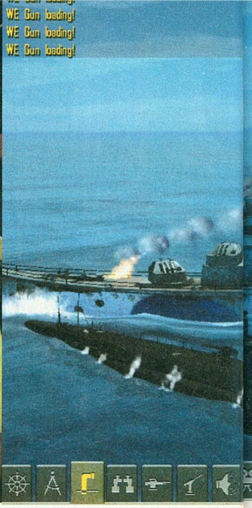
A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

Az akció új előfizetőkre vonatkozik.

ONLINE ELŐFIZETÉS:
PCGURU.HU/ELOFIZETES

új játékok!

pcgea_0706



Merülés ötszázra! Periszkópot fel!

írta · Tika

SILENT HUNTER 4
Wolwes of the Pacific

fejlesztő > *Ubisoft Romania* kiadó > *Ubisoft* web > *silenthunter4.uk.ubi.com*

A Ubisoft 1992-től van jelen Romániában, a bukaresti stúdió gyakorlatilag az első, a Franciaországon kívül megalakított fejlesztői bázisok sorában. A románok egyébként a Silent Hunter franchise gyámolítói a harmadik epizód óta, emellett oroszlánrészük volt Peter Jackson King Kong-jának PC-s adaptációjában, illetve a közelmúltból ismerős Blazing Angels írható a számlájukra.

A Szentírás szerintem nem feltétlenül a Silent Hunter szériára gondol mikor a „nem szűkölködöm" – ez ugye akár célpontokra és torpedókra is értelmezhető lenne –, illetve a „Csendes vizekhez terelget engem" passzust említi, holott utóbbi szinte ars poeticája lehetne a most megjelent negyedik résznek. A „lelkemet megvidámítja" sor pedig abszolút leképezése a pillanatnyi állapotnak, hisz egy majd tökéletes alkotásnak örvendezhetünk egy olyan műfajban, ahová a legnagyobb nevek is már csak kihalni járnak. Jelen esetben a vissza a gyökerekhez fordulat állt be a fejlesztői ténykedésbe, így a német farkasfalkáktól elkanyarodunk a jól bevált recepthez, amely az első részt anno, 1996-ban sikere vitte, nevezetesen a csendes-óceáni hadszíntér, és az amerikai tengók körül forognak a bitek. Nem is akárhogyan...

Jól megérdemelt jutalmunk ezúttal egy dinamikus kampány képében jelentkezik, amely az 1941-1944 közötti időszakot öleli fel, és olyan speciális feladatokkal is megörvendeztet – evakuálás, speciális osztagok szállítása, felderítés – amit esetleg hiányoltunk az előző részekből. Öt hosszú őrjárat sorjázik továbbá méltó kapitányra várva, és a Quick mission menüpont alatt még tíz, instant lejátszható ütközet lett a második világháború legnagyobb tengeri csatáiból összeválogatva. A multiplayer címszó alatt az Adversarial játékmód lehet érdemes a figyelmünkre, ahol az ellenségnek szó szerint „arca" van, ugyanis itt már a betámadandó konvojt is humán player képviseli.

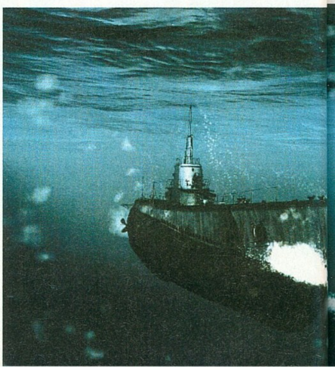
LIFE-GUARD

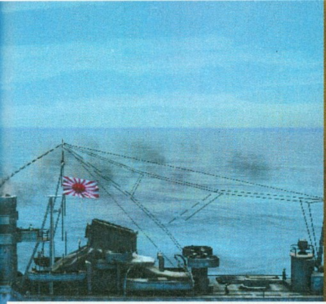
A life-guard küldetések élő példája, az 1944. szept. 2.-i eset, amikor egy lelőtt Avenger pilótáját húzta ki a vízből a USS Finland, egyébként a kimentett embert, úgy hívták, hogy (id.) George Bush.

KNIGHTS CROSS VAGY MEDAL OF HONOR!?

A 2. és 3. részben magunk mögött hagyott éra náci ászai (Günther Prien, Otto Kretschmer stb.), és haditechnikája – elég itt felidézni a VIIC osztály gyönyöreit, hogy a XXI-ről ne is beszéljek – eleve megbélyegzik ténykedésünk. Hogy is vehetné fel a versenyt a két merőben más búvárnaszád-kultúra!? Nos, a Csendes-óceánon a japán hordozók és hadihajók előfordulásának gyakorisága jelentős érv a Wolwes of the Pacific mellett, ám gyakorlatilag a mérleg nyelvét az új közeg-új harceljárások eset fennforgása, és a célpontokban mérhetetlenül gazdag környezet billenti egyensúlyba. Mitől is más a hadviselés a világ túlfelén!? Talán a nyolc új kipróbálható U-boot osztály meggyőző érv, a harceljárások példára tapadva, pedig megemlíthető, hogy a Csendes-óceánon a periszkópmélységbe süllyedt naszád körvonalai lazán kivehetők egy repülőgépből (az Atlantin ugye nem), ugyanakkor az amerikaiak SD radarja már 1941-ben is hatékony előrejelzőként működött, sőt működik a játékban is. Ezért aztán az akkori, bevett USA stratégia szerint nappal, mélységből, pusztán szonár-észlelésre hagyatkozva küldözgették a szalvókat, többnyire a nagy büdös semmibe. Ezt kéretik sürgősen törölni a fejekből, és rátérni egy tisztességes germán magatartásformára (mondjuk éjszaka behajózni a konvoj közepébe). Nem csoda, hogy a valóságban két év-

Merüljünk alá: a grafika tökéletesen kiszolgálja az elmélyülés iránti igényeinket.





A "farba rúglak" effektus nemzetközi vizeken megszokott formuláját vehetjük itt szemügyre.

nek kellett eltelnie, hogy a fegyvernem megmutassa oroszlánkörmeit. A katasztrofálisan silány MarkXIV-es torpedók modellezése szintén tökéletes, egy közepes teherhajóra is már legalább hármat illik kilőni belőle...

NAVIGARE NECESSE EST... (HAJÓZNI MUSZÁJ)!

Midőn először csodálkozunk rá a rozsdamarta fémszivarra, amit bátor lelkek tengeralattjáróként kívánnak használni, valószínűleg feltűnik, hogy belvilága és külsőségei egy működő legénység illúzióját igyekeznek kelteni. A főbb harcálláspontokon bátran körbetekinthetünk, rácsodálkozhatunk beosztottakra-műszerekre, rosszabb esetben a szivárgások/vízbetörések nyomait is felfedezhetjük. A legénység itt nem pusztán halni kész, de fejlődésre is képes, egyéni mutatóik alapján taníthatók/nevelhetők bele a működő egészbe. A szárazföldön kiépített infrastruktúra magasan üti az elődök színvonalát.

Az óceán hullámaitól a külső szemlélődő valószínűleg dob egy hátast, és kijelenti, hogy a vegyület és mozgása magasan harcra-érett. A fáklyaként égő tanker lángjai úgy táncolnak a felszínén, hogy azt látni kell, egyszerűen gyönyörű.

... VIVERE NON EST NECESSE (ÉLNI NEM)!

Útjaink során a fedélzeti műszerek tesztelésére is jut alkalom, magányos tengerjárókat, vagy csóri japán halászhajókat ágyúzhatunk kedvünkre – szokás szerint személyes közreműködéssel. Az AI meglátásom szerint képes mindkét árnyoldalát megmutatni, egyrészt zseniálisan megtalál, amikor azt hiszem, hogy a harmadik nevem is „csendes", máskor pedig a felszínen karistolva komplett flottának mutathatsz fityiszt. A nehézségi szint beállítása a régi, jól bevált sémára épül, aki manuálisan is képes torpedó-céladatok számolására, kikéri magának a külső nézetet, a beragadt/besült torpedókon nem boszszankodik, az játszhatja ultrarealisztikus, történelmileg hiteles keretek között, de a kezdők is jól ellehetnek vele, néhány szimulátor-elem kikapcsolása árán.

Feladataink többségét a japán kereskedelmi hajózás megtorpedózásának buzgalma jellemzi. A séma hasonló, mint az előző epizódokban: a térképen megtervezett akció során a felszínen megelőzni a hajórajt, merőlegesen ráállni az útvonalára, és periszkópmélységben bevárni majd megtámadni a legértékesebb szállítóeszközöket. A támadóperiszkópban elénk táruló kép pazar, a hozzá csatolt technika úgyszintén. A cél felé vágtázó torpedók, a periszkópot betöltő robbanás izgalma, pedig semmihez nem hasonlítható. Jelzem a konvojt védő rombolók viselkedése etalon-értékű (pár AI botlást kivéve), fényjelekkel kommunikálva vágtatnak felénk, éjszaka reflektorokkal pásztázzák a vizet, és világítórakétákat eregetnek, miközben az aktív szonár pingelése hozza a frászt az emberre.

END PATROL...

Ha lehetne, kiplakátolnám a világot, és mondanám, hogy ez jó, tessék, fogyasszátok. Ám volt néhány indokolatlan fagyás, és a multimédiás körítés egy szimulátorhoz mérten kifejezetten elégtelen – tessék telepakolni korabeli adatokkal, fegyverparaméterekkel, és mindjárt más a leányzó fekvése...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Silent Hunter 4 méltó folytatása a kategóriában elárvult szériának. A moziszintű vizuális élmény és a realisztikus kivitelezés kombinációja a Csendes-óceánon is sikert hozott. Rajongóknak kötelező darab!

TIKA

PRO:
+ Verhetetlen látvány, dinamikus kampány, célpontokban gazdag vizek, mi kell még!?

KONTRA:
- Két tapaszt is kiadtak hozzá, bug volt/van bőven, és egy ilyen alkotást illik megtűzdelni technikai adatokkal.

8.8

ÖSSZEGZÉS:
A második résznek talán európai szempontból izgalmasabb volt a tartalma, a negyedik inkább a technológiai fölényével hengerel le.

GÉPIGÉNY:
P4 2GHz, 1GB RAM, Pixel Shader 2.0 videók. 128MB VRAM, 6GB HDD

SILENT HUNTER III	90/
SUB COMMAND	84/
SILENT HUNTER II	71/

City Life WORLD EDITION

írta · Kredenc

fejlesztő > Monte Cristo kiadó > Deep Silver web > www.montecristogames.com

Egy játéktervező zsenialitását az mutatja, hogy az általa létrehozott műveket képtelenség lemásolni. Ilyen figura Will Wright, hiszen két mesterműve, a SimCity és a The Sims megszületése óta állja a „klónok támadását".

A városépítő címnek az utóbbi időben két kihívója is volt. A Tycoon City: New York a Nagy Alma hű leképezésével és gazdasági szimulációval, míg a City Life a különböző etnikumok megjelenésével próbált meg egyedivé válni. Mindkettő annyit ért el, hogy egy óra játék után megkívántuk a SimCity-t, két óra múlva pedig már azzal játszottunk...

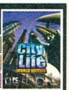
Magáról az alapjátékról hadd ne írjak, NightBagoly kolléga elég alaposan kivesézte, a teszt a PC Guru Online-on is olvasható. Jelen csomag (az USA-ban World Edition néven büntet) egy elég vérszegény bővítmény: pár új pálya, és közel 100 friss épület, köztük olyan hírességekkel, mint a Kreml, az Eiffel-torony, a Fehér Ház, a Tadzs Mahal, a Szabadság-szobor vagy a Big Ben. Ez jó, mint ahogy az is, hogy a több épület miatt változatosabb, így kevésbé unalmas a városkép, mint az alapműben.

Innen fentről minden olyan szépnek, minden olyan egyszerűnek tűnik...

Ennél többet mond, hogy a cucc még mindig befejezetlen: francia feliratok, hiányzó szövegű dialógusablakok, fejlesztők megjegyzései bukkannak elő. Sajnos épp ilyen kidolgozatlan továbbra is a szimulációs motor: egyszerűen kiszámíthatatlan, egy lépésed milyen következményekkel jár, márpedig ez lenne az alapja ennek a játéknak.

Van még némi bónusz: egy épülettervező és egy integrált pályaszerkesztő modul, melyek ugyan az ilyenre fogékonyak számára használhatónak tűnnek (bár itt is akad francia szöveg), de engem elsőre elijesztett az indulóképernyő figyelmeztetése: „A Monte Cristo nem támogatja az alkalmazást, nem vállal felelősséget használatának következményeiért, és segítséget sem nyújt." Merci! Nem tehetek róla; elnevezhetik akárhogy, telepakolhatják bármivel, nekem ez a játék továbbra sem jön be. Amikor ott a polcomon a SimCity 4, semmi értelmét nem látom egy lehet, hogy grafikailag szebb, de mechanizmusában frusztrálóbb, szimulációs motorjában elcseszettebb klónnak. Engem ez a játék tíz perc után felidegesít, és még mindig nem értem, amikor a kékek által kedvelt épületeket húzom fel, miért pirosak és feketék jönnek a városba, miért hal ki minden. Lehet, hogy egyedi, új ötlet ez a szociális felosztás, de nekem a kékek lázongása amiatt, hogy egy fekete költözött az ő szép kertvárosukba, akkor is rasszizmus, mégpedig nem is a burkoltabb fajtából. Egy szó, mint száz: ha várost akarsz építeni, és polgármesterként azt igazgatni, még mindig nincs jobb a Will Wright-féle nagy öregnél. Persze ha az nincs, talán tehetünk egy próbát...

pc guru



GRAFIKA	07
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	04

Hiába a hangzatos Delux alcím, mindez sokat nem ad hozzá az eredetihez. Egy ilyen munkával nekimenni a műfajteremtő alapjátéknak, egyenlő az öngyilkossággal.

KREDENC

PRO:
- + Klassz új épületek
- + Változatosabb városkép
- + Pálya- és épületszerkesztő

KONTRA:
- - Trehány munka
- - Rossz szimulációs motor
- - Atgondolatlan tervezés

6.8

ÖSSZEGZÉS: Nem igazán indokolható extra kiadás: régi hibák, a maroknyi újdonság pedig nem tudja kimosni a szánkból a keserű izt...

GÉPIGÉNY: 1,5 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB videokártya, 5,5 GB HDD

SIMCITY 4	81/
TYCOON CITY: NEW YORK	67/

ANCIENT WARS Sparta

írta · Bate

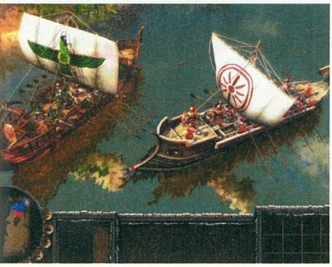
fejlesztő > World Forge kiadó > Playlogic web > www.ancientwarssparta.com

A World Forge 2004-ben alakult – igen fiatal – stúdió, akiknek debütáló játéka a most terítékre kerülő Ancient Wars: Sparta. Műfaját tekintve egy ókori környezetbe ültetett real-time stratégiával van dolgunk, és úgy tűnik az orosz érdekeltségű csapatnak ez a téma fekszik a legjobban, hiszen következő játékuk szintén ezeken a vizeken fog evezni Battle for Atlantis címmel.

A fejlesztők nem győzték hangsúlyozni, hogy játékukat nem a 300 című mozi farvizén igyekeztek sikeressé tenni, s mi készségesen elhisszük nekik, hiszen tény, hogy a fejlesztés már jóval a film bejelentése előtt megkezdődött. Igaz, arról nem szól a fáma, hogy a film körül erősödő hype miképpen változtatta meg a fejlesztést, illetve a megjelenés időpontját. A végeredmény tekintetében ez nem lényegtelen, hiszen magyarázat lenne a kiegyensúlyozatlanságra. De ne szaladjunk ennyire előre: a játék az ókorba kalauzol minket, ahol is a Spártaiakkal, a Perzsákkal és az Egyiptomiakkal játszhatunk történelem ihlette környezetben, hozzá igazodó cselekménnyel.

ISMERŐS VIZEKEN

Természetesen mindhárom náció egy-egy kampánnyal képviselteti magát, ezek közül is a címadó Spárta az alap, itt sajátíthatjuk el a kezdő lépéseket, miközben Leonidas királyt kommandírozzuk a küldetések között. Ami elsőre feltűnik, hogy a játék szinte azonnal kézre áll, ami nem is csoda, hiszen a fejlesztők különösebb lelkiismeret furdalás nélkül koppintották az Age of Empires sorozat teljes kezelőfelületét. Szigorúbb helyeken ezt lopásnak hívják, mi enyhébben fogalmazva a gördülékenyebb játékmenet érdekében hozott döntésről beszélünk. Maga a látvány egyébként igen meggyőző, megfelelő vason a folyamatosan mozgó táj egészen gyönyörű, a létesítmények és dolgozóik részletesek és szépen animáltak, közelre zoomolva is kielégítő látványt nyújtanak. Külön figyelmet érdemelnek a vízi ütközetek, amelyek az apró részleteknek köszönhetően sokadszorra is lenyűgözik az embert.



ELFEJLESZTVE

Bármennyire is szép azonban a körítés, a játék bizony igen kemény perceket fog okozni a stratégáknak. A fejlesztők ugyanis megelégedtek a kezelőfelület lemásolásával, a játékegyensúlyt illetően már a saját fejük után mentek, pedig itt sem ártott volna, ha kicsit többet vizsgálgatják az AOE sorozatot. Az szép, hogy a nemzetek markánsan elkülönülnek, és elviekben adott a jófajta taktikázás lehetősége, a valóság viszont az, hogy a nehézséget csúnyán félrenézték, s egyetlen mód van a győzelemre: minél több bánya megfejése, a legolcsóbb katonák "termelése" és villámgyos pusztítás. Ha inkább taktikázol, akkor hamarosan csak a füstöt nézheted, ugyanis az agresszív AI percek alatt elsöpör. Hiába ugyanis a változatos és sokrétű fejlesztési rendszer, a termelés rosszul kiegyensúlyozott és lassú, ha ide koncentrálunk, akkor bizony garantált kudarc lesz az eredmény.

Azt kell hát mondjam: csalódás a játék, hiszen egy ígéretes produktum fullad unalomba a rosszul súlyozott nehézségi fokozat és a szintén elbaltázott fejlesztési/termelési rendszer okán.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Szó szerint szépen indító de kiegyensúlyozatlansága miatt hamar csúnya szavakat eredményező stratégia, kifejezetten mazochista alkatoknak.

BATE

PRO:
+ Szép grafika
+ Kellemes ötletek
+ Hangulat

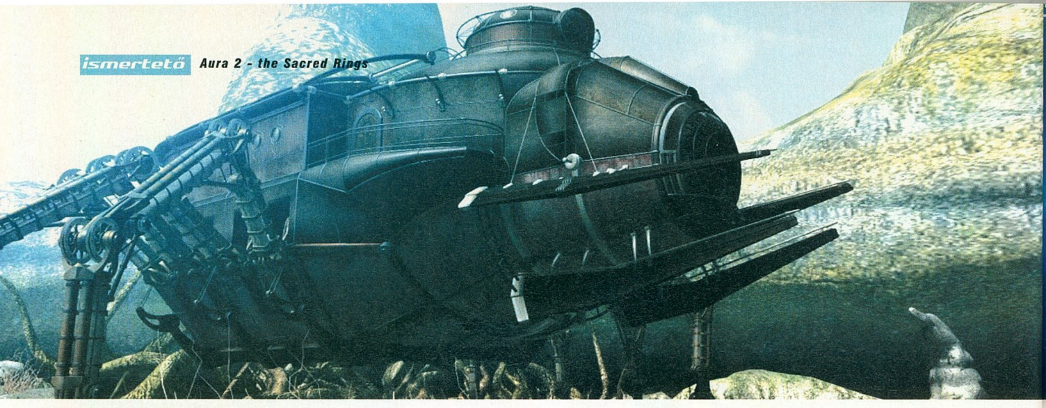
KONTRA:
- Irtó nehéz
- Stratégia hiánya
- Elbaltázott termelés

6.8

ÖSSZEGZÉS:
Reméljük a kritikák eljutnak a fejlesztőkhöz, és a következő game ugyanilyen szép, de már játszható lesz.

GÉPIGÉNY:
P4 2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 3,6 GB HDD

RISE OF NATIONS	93/
MEDIEVAL II: TOTAL WAR	88/
AGE OF EMPIRES III	82/



Kemény dió kötél idegekhez.

AURA 2. The Sacred Rings

írta · G-Vibes

fejlesztő > Streko Graphics kiadó > Adventure Company
web > www.thesacredringsgame.com

A francia székhelyű Adventure Companynak köszönhetően mindenféle sötét felhő eloszlani látszik a kalandjátékok – persze csak metaforikus – egéről. Bár a cég rohamléptékű termelékenysége óvja és élteti e klasszikus stílust, néha mégis kedvezőtlen kompromisszumok nyomán kerülhet ki egy-egy játék a kiadó megbízott műhelyeiből. Ez történt most is.

Szűk három esztendővel ezelőtt mutatkozott be a francia kiadó egyik Myst klónja, az Aura – Fate of Ages. Talán léteznek, akiknek elkerülte a figyelmét az ősszoftver, az 1995-ös Myst, és az annak nyomán felvirágzó világjelenség. Ez volt az első „szürreális kalandjáték", mely megállapítás nyomán azonmód felvetődik, hogy vajon hány progra-

mozó kell egy szürreális kalandjáték kifejlesztéséhez. A megoldás: ötven. Negyvenöten kifejlesztik, öt pedig színes karikákat dobál a fürdőkádba. Akárhogy is, a sorozattá érett Myst töretlen sikerét a szabadon szárnyaltatott képzelet, és az ehhez társul szegődő szolgai profizmus szavatolta – a profizmus, mely mindig a korszellem felsőhatáros elvárásainak megfelelő színvonallal váltotta valósággá e képzelt világokat. Mert mint a klónok kapcsán ez sokszor kiderül: képzelegni teljesen könnyű. Integritást és egyértelmű, kérdőjelezhetetlen színvonalat és átgondolt narratív struktúrákat mutatni fel: már nem teljesen könnyű.

RÉBUSZFÓBIÁMAT -

Az Aura 2 gyakorlatilag nem rendelkezik ilyen narratív struktúrával, s így érdemi történettel sem. E ponton tökéletesen hű maradt az előző részhez, e megfigyelésünk mellett pedig bármikor kiállunk az Aura 2 Főgonoszával szemben is. (Dacára, hogy az említett Főgonosz zavarba ejtő mód már az első videó során végklasszicista MUHAHÁ-zásra vetemedik, ami azért először eléggé elbizonytalanított minket.)

Történet helyett valami furcsa, ködös leoltást hallgathatunk egy, a hangját otromba amatőrizmussal fátyolosító nőanyagtól, aki elkárogja, hogy egyszer voltak az Őrzők, és ők őrizték a címadó Szent Gyűrűket, melyek misztikus erekiyékkel kombinálhatóak, és akkor, akinél van ez a kombinált varázstárgy, az: halhatatlan lesz. Félre viszont a játék története kapcsán egyébként tartható iróniával, s nézzük, mi mentheti meg az Aura folytatását.

- RÉBUSZOKRA CSERÉLNÉM

A fejtörők a műfajhoz képest is kivételesen nehezek, hiszen a feladatok elsöprő többsége nem oldható meg saját jogán, ehelyett adott helyszínen elvégzett ténykedéseink nyomán valami kedvező történik majd egy másik helyszínen. A csel az, hogy ennek bekövetkeztéről nem feltétlenül – értsd: rendszerit nem – kapunk értesítést. Vélelmünk szerint komoly hiba lenne emiatt támadni a játékot, végtére is épp az összefüggések felkutatására irányuló törekvés lankadatlan kívánalma ad el egy ilyen anyagot. Az Aura 2 e tekintetben vétón felül kitűnően teljesít, ám éppen ezen nagyszerű teljesítménye miatt csak a stílus legelkötelezettebb kedvelőinek tudjuk ajánlani.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

A Streko Graphics munkája hű maradt e toldalék előzményeihez, így a történeti felépítmény nyilvánvaló hiányosságait hihetetlenül elvont, horror mód nehéz fejtörőkkel ellenpontozták.

G-VIBES

PRO:
+ Szép helyszínek
+ Jó zene
+ Gondolkodtató

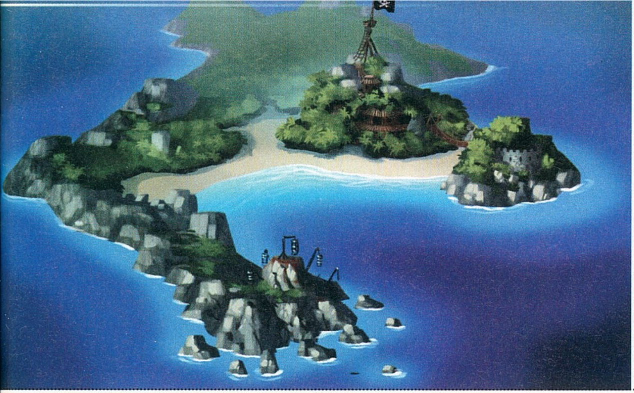
KONTRA:
- Brutális nehézségi fokozat
- Gyengus videók
- Nagyon könnyű elakadni

6.0

ÖSSZEGZÉS: Az Aura 2 újraértelmezi az összetett fejtörő fogalmát, de hogy ennek örülünk-e, az máris egy újabb fejtörő.

GÉPIGÉNY: P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

MYST	89/
AURA: FATE OF AGES	64/
URU: MYST	78/



Kalóz klónok támadása!

TORTUGA Two Treasures

fejlesztő > Ascaron kiadó > CDV web > www.tortugagame.com irta · Kredenc

Egy játéktervező zsenialitását az mutatja, hogy az általa létrehozott műveket képtelenség lemásolni. Ilyen figura Sid Meier, hiszen egyik mesterműve, a Pirates! megszületése óta állja a „klónok támadását". (Akinek e mondatok ismerősen hangzanak, ne lepődjön meg; kegyetlen az élet.)

Bárki, aki az elmúlt években játszott kalózos címekkel, képben lesz. Tengeri ütközeteket vívsz, a szárazföldön kardozol, és... És? Nincs és! Sajnos tervezői mindent kidobtak a cuccból, ami változatosságot és szórakozást jelentett volna. A Pirates! leglényege az volt, hogy visszaadta azt az érzést, ami miatt minden kisrác kalóz akar lenni: hajózol, csajozol, kereskedsz, harcolsz, kincsek után kutatsz – szabad vagy, mint a madár. Ez a játék viszont lineáris, mint a szárítókötél, és olyan egyszerű is, mint az azon lévő facsipesz. Kétpercnyi mozis történetmesélés, ötpercnyi akciózás, újabb film, és így tovább. Járod a készítők megszabta utat, monoton egyhangúsággal. A játék fő erénye még így is a sztori: van itt szellemhajó, vuduboszorkány, zombik, kincs, árulás, rum, félszemű kalóz, Jack Sparrow hasonmás... Ezt leszámítva viszont túl sok jóra nem számíthatunk.

HAJÓZNI MUSZÁJ, JÁTSZANI NEM...

Szóval kétféle dolgunk van. Az egyik a szárazföldi harc. Ez semmi másból nem áll, mint folyamatosan nyomkodni a bal egérgombot, míg ellenséged el nem pusztul, és ha lemegy az életerőd, kortyolni egyet a varázsitalból. Ez annál is inkább igaz, mivel a különféle tereptárgyak (fák, bokrok, tetők) állandóan eltakarják embered, semmit nem látsz, de nem is kell. MI nincs, és néha játékegyensúly se, olykor hat katona esik neked, ilyenkor el kell hinteni egy kis vuduport, és lehet tovább klikkelni. Állatorvosi ló.

A másik a tengeri csata. Ez egy fokkal jobb, viszont semmi újat nem nyújt. Itt csak akkor lőhetsz, ha oldalba kaptad az ellenséget, és elég közel kerültél hozzá, hogy megjelenjen a célkör alatta. Még fedélzetre szállni is csak akkor lehet, ha a játék megengedi. Ráadásul a rivális kapitányok mind elmebetegek; ugyan megvan a többféle lőszer, de fölösleges. És míg el nem felejtem: fizika sincs, azaz sem a hullámok, sem a szél nem hat hajódra...

PALÁNK VÉGÉRE VELE!

Bár külsőre szép, mégis nehéz elhinni, hogy ezt a cuccot az az Ascaron készítette, amely a Patrician vagy a Port Royal 2 szülőatyja. Érthetetlen számomra az egész. Elkapkodott, összefércelt, összelopott cucc, ezer sebből vérző projekt. Felejtsük el gyorsan!

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	03

Egy kalózos játék mind felett... A Pirates! továbbra is állja az ostromot, az Ascaron pedig adott magának egy kiadós pofont. Mivel nem egy, de számos jobb hasonló cím van a piacon, megvételét nem ajánlom.

KREDENC

PRO:
- + Szép a hajnal, átlátszó a víz,
- + elviselhető a sztori, mókás a tengeri harc

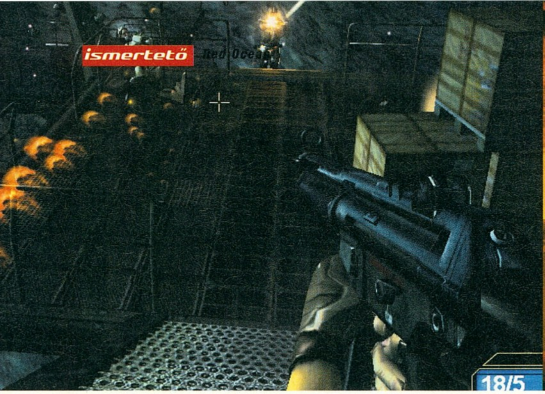
KONTRA:
- - A szabadságfok zéró
- - a szárazföldi harc botrányos
- - a játék rövid, de legalább unalmas

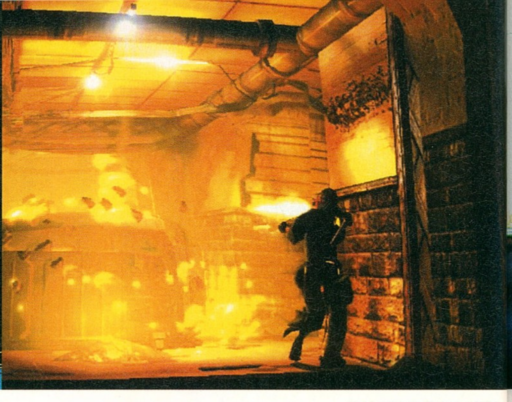
4.8

ÖSSZEGZÉS: Lelketlen, lineáris kalózos akciójáték, itt-ott pár értékelhető momentummal, ám játéktervezési hibák tömkelegével....

GÉPIGÉNY: 1,7 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB videokártya (PS/VS 1.1), 4 GB HDD

SID MEIER'S PIRATES!	92/
PIRATES OF THE CARIBBEAN	76/
TORTUGA: PIRATES...	48/





Búvárbalhé vörösben. írta · Tika

RED OCEAN

fejlesztő > *Collision Studios GmbH* kiadó > *DTP Entertainment Group*
web > *www.redocean-game.com*

A németországi stúdió épp idén, a 300 című film PSP adaptációjával a 300: March to Glory-val került reflektorfénybe, miközben eddigi (2002-es megalakulásuk óta) PC-s munkásságuk kétségtelen fénypontja a fenti FPS...

Délután kettőkor jóízűen jegyeztem meg, hogy lám lehet a budget fronton is nagyot alkotni, hisz a frissiben feltelepített Red Ocean több szempontból is bizalom-gerjesztően indított. Aztán négy órával később, a záró képsoroknál már egy elhaló sóhajban összegződött az örökérvényű igazság, nevezetesen hogy vakok között a félszemű is lehet király... Az óceán nem lett vörös, nincs tűzijátékszerű extázis, csak szétlövöldöztem az agyam. Nos, ez is egyfajta kikapcsolódás...

A sikergyanús FPS receptje: végy egy történetet, legyen izgalmas, és újszerű, a helyszín, pedig lehetőleg egyedi. Utóbbi az óceán képében valóban közelít az elváráshoz, míg mi búvároktatót fogunk most alakítani, ki némi CIA-és keveréssel bennreked egy hidegháborús, orosz, tengeralatti bázison. A komplexum plazma-reaktor, de most a United Arms terroristacsoport kezében már mint a végítélet fegyvere funkcionál.

Tűzbe vizel... Nem, az egy másik játék. Szóval vízben tüzel. Ezaz!

Széles e világban a búvároktatók a legjobb fegyverforgatók, ergo masszív mészárlásba kezdünk hét küldetésen és négy önfeledt órán át. Aztán keresünk olyat, hogy multiplayer, de nincsen. Esetleg cselt gyanítunk, hogy vannak hosszabb, alternatív útvonalak, és újrajátszáson törnénk a kobakunk, ne tegyük. Ez ilyen, mármint rövid...

Az események sűrűjében két dolgot jegyezhetünk meg: 1.) a látvány komoly. Budget kategóriában a shaderezés, és a bump mapping azért nem általános, és néha bizony – például az erőmű magjánál – a falra vetülő árnyékok is büntetnek. 2.) az óceáni természet. Szóval a fejlesztők anno letették a nagyesküt, hogy itt emberek fognak vízbe fúlni, lesz gőz, meg jég, és majd örömködünk. Két esetre emlékszem, amikor sikerült robbanást előidézni, mire beszakadt a plafon, és úszni kellett, pedig én akartam sűrűbben fojtogatni, becsszó. A víz más halmazállapotaira nem volt precedens.

A pályák felépítése kiváló, a szakaszokat lezáró Boss-fightra emlékeztető jelenetek élvezetesek. Működő fizikáját e világnak illesse dicséret, hisz még a maltert is le lehet kapni az oszlopokról, a robbanások, pedig úgy dobálják a hullákat, hogy könnybe lábad minden műkedvelő szem.

A napi plánum: több száz figurát lőttem széjjelszana, begyűjtöttem majd egy tucat fegyvert, szórakoztatóak voltak a robbanások, és az ellenfelek intelligenciája sem rosszabb, mint máshol. Akkor miért a hiányérzet!? Nos, néhány millió dollárral odébb a szomszéd engine-je mindig zöldebb, de ez itt másodlagos, ugyanis a nyúlfarknyi történetből olyan alapelemek hiányoznak, mint a népmesében is már kötelezően elvárt fordulat, ráadásul túlzottan motiváltnak sem éreztem magam, persze lehet, hogy búvárként Jack hobbija a skalpgyűjtés, csak ezt elfelejtették megemlíteni (átlagember alapból eltép a szupertitkos helyszínekről, nem lövöldözik).

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	05
JÁTÉKÉLMÉNY	05

A Red Ocean tulajdonképpen tömény, zanzásított kivonata a first person műfajnak, olyan mint egy akció-befőtt, csak épp 1dl-es üvegben.

TIKA

PRO:
+ Remek grafika
+ Kellemes pályák
+ Bőven mért arzenál...

KONTRA:
- Hihetetlenül rövid
- Véglegtekig lecsupaszított, pusztán a tűzgombot koptató shooter...

5.2

ÖSSZEGZÉS: "Jött, láttuk, elfelejtjük" kategória, s ha az okokat olyan közhelye, mint a multiplayer hiánya, vagy a rövidke történet és játékidő.

GÉPIGÉNY: P4 1,8GHz, 512MB RAM, DirectX 8.1 videókártya 64MB VRAM, 800MB HDD

GENE TROOPERS	64/
ÜBERSOLDIER	43/
QUAKE4	94/

Buszra szállni élvezet. írta · *Draths*

BUS DRIVER

fejlesztő > *SCS Software* kiadó > *SCS Software* web > *www.busdrivergame.com*

Az biztos, hogy kreatív társaság a fejlesztőbrigád, ugyanis a Bus Driver előtt is dobtak már piacra olyan csiszolatlan gyöngyszemeket, mint például Kamion- vagy éppen Szarvas-vadász szimulátor. Ezúttal újabb agymenéssel álltak elő az SCS legényei és megalkottak nekünk egy frappáns programot, amelyben ezúttal a buszvezetői tudományunkat fejleszthetjük mesteri szintre...

Amilyen primitívnek tűnik a játék, annál kellemesebb csalódást okozott számomra egyediségével, és ötletességével. Gondoltam: „végre egy játék, ahol a féknek legalább olyan fontos szerepe van, mint a gáznak”. Széles busz-arzenál várja a leendő sofőrpalántákat, feladatunk pedig, hogy jómunkás ember módjára szállítsuk az utasokat végállomástól-végállomásig. Amilyen egyszerűnek hangzik, annál nehezebb viszont kivitelezni mindezt, ugyanis a KRESZ szabályoknak megfelelően kell közlekedni, használni az indexet és a visszapillantókat, illetve megállni a piros lámpánál – ellenkező esetben az utasok frusztráltak lesznek, vagy a legközelebbi megállónál jajveszékelve menekülnek a járműről. Már csak azért is érdemes szabályosan vezetni, mert a pályák végén ez pluszpontot jelent, ellentétben a kihágásokért, amikért viszont levonás jár. Hab a tortán, hogy mindezek mellett az időre is figyelni kell, mert a pontosság is számít – kellő kihívást gyömöszölve ezen picinyke játékba.

KÉREM VIGYÁZZANAK, AZ AJTÓK ZÁRÓDNAK...

A grafikai trükköket nem vitték túlzásba, de a látvány kellemes a szemnek, ahogyan a zene is a fülnek. Az egész játék egy hatalmas térképen játszódik – mondhatni egy fél Vice City –, amin megadott útvonalon kell végigfurikáznunk, minél ügyesebben, újabb és újabb pályákat feloldva. Apró, de annál ígéretesebb játék lett a Bus Driver, így aki egy kicsit is érdeklodik a téma iránt, az próbálja ki mindenképpen!

Átélhetjük egy igazi BKV-vitéz mindennapjait. Ezentúl másképp tekintünk minden 7-esre...

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Nekem nagyon elnyerte a tetszésem a játék, hát ha még figyelmeztető csengő is lett volna az ajtó zárása előtt...

DARTHS

PRO:
- + poén az egész
- + sokféle busz
- + jó kihívás

KONTRA:
- - rövid
- - hamar megunható
- - nincs bels[nézet

7.0

ÖSSZEGZÉS: A Bus Driver egy kellemes szimulátor, jó ötletekkel, de a "rendes" játékok között eltörpül szegényke...

GÉPIGÉNY: 1.0 GHz CPU, 128 MB RAM, 64 MB VGA

MS: TRAIN SIMULATOR	82/
TRAINZ 2004	79/
18 WHEELS OF STEEL	69/

Kielégítő sárkányság!

írta · G-Vibes

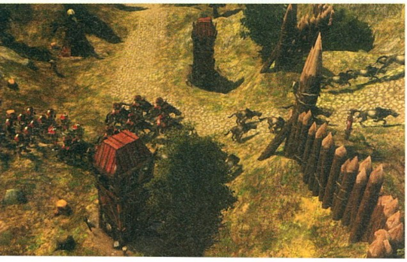
SPELLFORCE 2 Dragon Storm

fejl.> Phenomic kiadó > Aspyr web > www.spellforce2.com

A jól sikerült Spellforce 2: Shadow Wars után az Aspyr nem késlekedett sokat, tovább bővítette a méltán népszerű széria univerzumát, egy ígéretes kiegészítőt helyezve ezzel a sorozatért rajongó játékosok asztalára. Lássuk, mit sikerült pontosan összehozni az alapjáték elkészítése óta...

A 2004-ben bemutatkozó Spellforce RTS és RPG elemek bősz vegyítésével lobbizott lankadatlan figyelmünkért, tehette, hiszen az anyag vétón túl szép, sőt reménykeltő volt. Az első részhez készült bővítmények után a mondakör saját lábon álló folytatással jelentkezett, melyhez most megérkezett az első kiegészítő.

E dobozos toldaléknak már mersze van rájátszani a legelemibb fantasy ősreflexekre. A mágikus szó: sárkány. A rájátszás pedig: nem egy, azaz egy darab sárkány – ehelyett mindjárt egy viharnyi sárkány. Mivel sem csodát, sem misztikus látomásokat nem várunk egy kiegészítőtől, óvatos közelítésünk roppant tisztességes teljesítménynyel szembesül, és ennek örülni tudunk. A mérleg: jó harmincórányi, friss egyjátékos hadjárat, egy új játszható érdekcsoport, egy rahedli csinos varázstárgy és egyéb csecsebecse, valamint egy új, időre menő többjátékos mód. (Persze a régiek is megmaradtak.)



A Spellforce univerzum eddigi legérdekesebb hozadéka kétségkívül az a bátorság, ahogy e világ a saját belső eseményeit, és határait formálja. Míg a sorozat Jó és Gonosz milliópróbás történeteként indult, addig a folytatás és annak kiegészítő csomagja már egy széthulló világot mutatott. A játékmenet szempontjából elementáris jelentőségűnek vélelmezhető portálok bezárultak, rég letűntnek sugalmazott, sötét érdekek rajzoltak árnyakat a vidékre – egy szélsőséges, ügyes csavar történt a narratív kínálat tükrében, mely a hasonló anyagoktól a mai napig szokatlannak mondható. Ami viszont a játékmechanizmust illeti, a kiegészítő mozgatórugói tökéletesen változatlanok maradtak, ne feledjük, hogy a második rész alapköveire szervezett bővítményről beszélünk.

EZ A SÁRKÁNY ÉRVE

A Spellforce 2 kapcsán finom, de pontos eltolódást figyelhettünk meg az RPG elemek javára, főleg ami a központi karakterek köré szerveződő történetmesélés hangsúlyozását, és a báziskiépítés mértékletességét illette – e tendencia üdvös pimpósítását szorgalmazza a Dragon Storm is. A Spellforce univerzum szerepjáték elemei ugyanakkor szeretnek színesebbnek mutatkozni, mint

Sárkányok... Farkasok... Van itt minden, ami szemnek, szájnak ingere.

marketing

A megjelenés napján érdekes kísérletbe kezdett a Dark Storm marketingosztálya. A kérdés egyszerű: vajon hány darab, a terméket népszerűsítő üdvözlőlapot hajlandó elküldeni rokonainak, barátainak és üzletfeleinek egy-egy honlap látogató, ha ennek fejében növekvő nyerési esélyekre számíthat egy minijáték kipróbálásakor? A játék egyszerű, hasonló a Torpedóhoz, avagy az Aknakeresőhöz. Elküldjük a levelet, cserébe a játékmezőn látható sárkány véletlenszerű mezőre repül. Ha a mező PONT egyike az úgynevezett szerencsés mezőknek, akkor nyertünk. A nyeremény nem más, mint egy különleges Spellforce ajándékcsomag. Az elküldött üdvözlőlapok száma két órája nem emelkedik, nos vagy nagyon megy a játék, vagy nagyon nem.

amilyenek valójában, így a szintlépésekkor erősödő képességeink, a felszerelések és a varázslatok növekvő hatékonysága továbbra is a spártai recept vállalhatóságát becézik. Azaz: mindig az éppen hozzáférhető leghatékonyabb páncélokat, fegyvereket és varázslatokat célszerű magunkra aggatni és használni, mert ezek sosem mondhatnak csődöt, és minden körülmények között megfelelő lesz a funkciójuk. Gyakorlatilag nincs szükség a mérlegelésre. E gyermekbetegség immár hagyományszerűen rontja le a Spellforce RPG ajánlásait, hiszen rugalmasság helyett éppen az egyirányúság szűkösebb keretei közé szorítja a szisztémát. Az alkotók kárpótlás gyanánt egy varázstárgy készítő modullal kedveskedtek nekünk, ahol mindenki elkészítheti álmai katanáját. A kiegészítő ezen újítása azonban még hihetetlenül kezdetleges, olyannyira, hogy használata számunkra több fájdalommal, mint örömmel járt. A törekvésnek mindenesetre örülünk.

Az RTS elemek vajmi keveset változtak a kezdetek óta, voltaképpen eléggé hagyományőrző, klasszicista játékélményt kristályosít a lágytest. E nyilvánvaló vezérvállalás viszont roppant ügyes, változatos kíméletességgel tálalja magát, így csak egy-egy nagyobb lélegzetvételű műveletsorozat végén tűnik fel, hogy tárgyunk valójában teljesen sztenderd RTS élményt ad el használójának. Konklúzió: a keresztül-kasul bejárandó, leleményes vissza-visszatérésekkel fűszerezett világtérkép a hagyományőrzés óvatos álláspontján cseppfolyósodó RTS élménnyel karöltve is tisztes kampányfelépítményt szállít. Noha a hozzáférhető képzettségfa változatlan maradt az előzményekhez képest, az új Shaikan frakciót mégis az érdemi újdonságok között említhetjük, annál is inkább, mivel az érdekszféra képességei a már ismert karaktercsoportok számára is hozzáférhetőek és fejleszthetőek. A tetszetős grafikus megjelenítésen túl a Shaikanok által idézhető társlények hosszas sora, valamint pár hatékony védelmi varázslat jelentik az új frakció fontosabb újításait.

“ A KIEGÉSZÍTŐ hozza az elvárt színvonalat, ismét órákra elvarázsol...”

MERT HA SÁRKÁNY TÜSSZENT

A Dragon Storm minden eddiginél bátrabban méri a merész meglepetéseket és fordulatokat, miközben a 2004-es alapjáték nagy volumenű RTS ütközeteit egy élettel telibb, jó értelemben csapongóbb világbemutatásra cseréli. Csapattársaink már opciószerűen elvállalható mellékküldetésekhez juttatnak minket a történet tetőleges pontjain, ezek teljesítése pedig különleges képességek/tárgyak birtokbavételéhez vezet. E mellékküldetések elvégzése egyébként nem befolyásolja a történet fővonalának alakulását, melynek ezúttal mindenféle túlzás nélkül megajánlható az epikus definíció.

Általános kritikai észrevétel a Spellforce sorozattal kapcsolatban, hogy a két stílus elemeit kombinálva ugyan piacképes szisztéma villantására alkalmas, ám ha a játék RTS és RPG összetevőit külön-külön nézzük, úgy az eredmény a mintaadó stílustársakhoz képest: sekélyes. Noha érzésünk szerint a rosszindulaton túl némi ráció is van ebben az érvben, úgy gondoljuk, hogy nem azért csinálták a játékot, hogy szétszereljék, és még úgy is gondoljuk, hogy egy újabb saját jogú folytatás örömére minden idők egyik legjelentősebb hibridévé érlelődhet a német sorozat. Pont ráérünk.

“A kör közepén állok...” - énekelhetné tar barátunk. A kérdés: akik körbevesznek jóbarátok?

“Szimpatikus” ellenfelekben ezúttal sem szenved hiányt a program.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A Dragon Storm méltó bővítménye a folytatásnak, mely a szisztéma változatlan gyengeségeit színvonalas történetmeséléssel, egyúttal jól átgondolt küldetéssorozattal képes ellensúlyozni.

G-VIBES

PRO:
+ Új területek
+ Remek történet
+ Jó hosszú

KONTRA:
- Katasztrofális szinkron
- De tényleg nagyon rossz szinkron
- Változatlan szisztéma

8.2

ÖSSZEGZÉS: Remek toldalék, egyedül a szinkronszínészek teljesítményét sérelmezzük.

GÉPIGÉNY: P4 2.5 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 2 GB HDD

SPELLFORCE 2: SHADOW... 82/
SPELLFORCE 79/

Meet the ROBINSONS

irta · Flatline

fejlesztő > Avalanche Software kiadó > Disney
web > disney.go.com/disneypictures/meettherobinsons

Ahogy az már lenni szokott, valahol pattant egy szikra és a gépezet beindult. A mamutcég ötletet lát valamiben, belefog a tömegtermelésbe, aminek a végén ott áll egy mozifilm, zene, műanyagbabák és poharak, s nem utolsó sorban játékok, amelyből itt az egyik legfrissebb darab: a Meet the Robinsons.

Nagy valószínűséggel senkinek nem kell bemutatni, de ha esetleg a világtól elzárva élnénk, csupán a PC Guru információira támaszkodva, hát eláruljuk: a Meet The Robinsons a Disney új animációs rajzfilmje, melyet, ha ügyesek vagyunk még bőven elkaphatunk valamelyik moziban (halkan tesszük hozzá, mi nem nagyon ajánljuk). De vissza a játékhoz: mint minden egeres alkotás, ez a franchise is nagy hátszelet kapott, természetes, hogy játék is készült belőle. Noha a végeredmény nem hasonlítható össze semmilyen módon a komolyabb nézdahátam (3rd person) játékkal, nagyon sok elemet felismerni a korábbi sikerjátékokból, ami nem is baj, hiszen Robinsonéknak szükségük is van némi előnyre a rengeteg hátrányuk mellé.

UGYANAZ A MESE

Az egész történet az eredeti sztori körül mozog, tehát a film cselekményét ne keressük benne, az alkotók a mozit is beindító könyvből merítették az ihletet. Temérdek helyszín van, ahol mozoghat a játékos, mind a jövőben (hiszen egy időgép körül bonyolódnak a dolgok), mind a jelenben. Számtalan kütyü (scanner, távolsági fegyver, levitációs ágyú, disassembler...) segíti a főhőst Wilburt, aki alapvetően szimpatikus arc, főleg a szuper sci-fi kastélya miatt, amiben a családjával lakik. Jól sejtitek, a játék önmagában is megállja a helyét, tehát aki nem látta a filmet könnyen boldogul, hiszen nem szükséges ismerni a mozidarabot (sem) a felhőtlen játékhoz, azonban ad valamennyi pluszt, ha a film megnézése után már felismeri a játékos a szereplőket, vagy helyszíneket. S erre a minimális pluszra szükség is van, lévén a játék legalább olyan eredeti, mint bármi a kínai piac kínálatából. Unalomig ismert platformprüttyögés, komolyabb változatosságot mellőző pályákkal, kevéske kihívással, minimális hangulattal. Nagy csatákra, meglepetésekre, izzadt billentyűzet felé görnyedésre nem kell számítani, az ellenségek leterítése egy idő után vakon is megy, s az olykor feltűnő főmuftik sem fognak álmatlan éjszakákat okozni. Pozitívumként legalább azt elmondhatjuk, hogy a grafika rendben van, hősünk szépen animált, s ha összességében nem is szemet gyönyörködtető, még mindig a játék legjobban sikerült része. Mindez a hanghatásokról és a zenéről már nem nagyon mondható el, lassan annak is örülhetünk, ha nem idegesítenek a pályák „legyűrése" közben.

UGYANAZ A VÉGE

Kötve hiszem, hogy bárki komolyabb reményekkel várta volna ezt a szöszszenetet, tulajdonképpen azt kapjuk, ami az ilyen marketingpakkoknál általános. Kis mellékes, amit röhögve összedobtak, csak hogy a gyereknek legyen miért sírni a moziból kifelé jövet. Másnak nem is nagyon való, maximum nyolc év alatt szórakoztató, hardcore gamerek észre sem veszik, aki pedig unatkozik, könnyedén talál valamit, ami túlszárnyalja ezt a tucatterméket.

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Játék a film mellé, és akkor ebben már szinte minden benne van. Pár órányi elfoglaltság a cseppebb gyereknek, totális unalom és agybaj tíz év felett.

FLATLINE

PRO:
+ kellemes grafika
+ nem kötelező játszani vele

KONTRA:
- eredetiség hiánya
- hangok

6.0

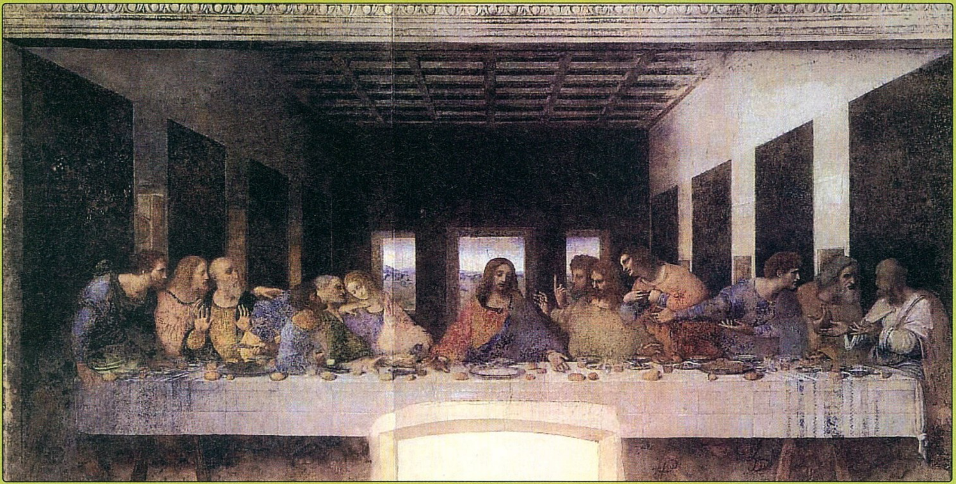
ÖSSZEGZÉS:
Csak ami lenni szokott, gyors port a gyors pénz reményében. Csakk akkor ess neki, ha már nagyon unatkozol.

GÉPIGÉNY:
P3 2.0 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 1 GB HDD

LEGO STAR WARS	76/
SHREK SUPERSLAM	66/
SHREK 2	45/

play
mindörökké
keresd az
újságárusoknál!
PLAY!
GTA 4
IV
PS3/X360
2007. MÁJUS
PLAY!
XBOX 360, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3, PSP konzolmagazin
Teszt 46. oldal
PS2
GOD OF
WAR 2
Bemutató 8. oldal
XBOX360
FORZA 2
MOTORSPORT
PROJECT GOTHAM
RACING 4
X360
1496 FT
VIRTUA
64. oldal
FIGHTER 5
RATCHET &
CLANK
PS3 bemutató

Néhány hónapja teszteltünk egy különös játékot, a Left Behind: Eternal Forcest. A leginkább a real-time stratégia műfajába sorolható programban a játékelemek kissé háttérbe szorultak, és a játékos keresztény dogmákat kapott úton-útfélen az arcába. Ne szépítsük: az Eternal Forces egy hittérítő játék volt (egy kisebb keresztény szekta, a diszpenzacionalisták keze alól).



A Bibliának része a bűn, az árulás. Vajon a játékok miért nem merészkednek el ide?

A program nagyjából 0 és 60 % között kapott értékeléseket a neten, a kritikák átlaga Gamerankingson e cikk írásakor 40% alatt van, ami csak a kivételesen rossz játékoknak jár ki. Az Eternal Forces nem azért rossz, mert a keresztény tanok megjelennek benne (rengeteg baj volt a nehézségével és a fejlesztési lehetőségekkel is), de valahogy mégsem tudjuk elképzelni, hogy a játékiparba befurakodott klerikális reakció valaha is össze bírna hozni egy jó programot. A The Escapist magazin hasonló témájú cikkére támaszkodva utánajártunk, miért.

ISTENNEK TETSZŐ JÁTÉKOK

Természetesen önmagában nem gond, ha a Biblia megjelenik a játékiparban, eddig mégis csak félresikerült keresztény játékokat tart számon a szakma. Az olyan korai zsengékben, mint a NES-re 16 éve megjelent Bible Adventures vagy a SNES-en debütáló Wolfenstein-klón, a Super 3D Noah's Ark, a bibliai történetek csak díszletek voltak, jópofa hátterek, amik eltörpültek a játékélmény mellett. A kifejezetten a vallásos eszméket és a helyes keresztényi viselkedést sulykoló programokban ezzel szemben éppen a játékélmény veszik el. A Victory at Hebron című Magic-szerű kártyás játékban például a kártyákon szereplő bibliai idézetek több kidolgozást kaptak, mint a játékrendszer, a keresztény szuperhős, BibleMan kalandja pedig borzalmas irányítása és lassú tempója miatt vált élvezhetetlenné. Az Interactive Parables kalandjátéknak néz ki, de valójában egy interaktív (és roppant unalmas) Újszövetség, a GodSpeed 3D nevű szimulátort pedig két perc után dobja sutba az ember a pályák egyhangúsága miatt. Látszólag tehát az a legnagyobb probléma a keresztény játékokkal, hogy fejlesztői nem törődnek eléggé a hangulattal, a környezettel és a kezelhetőséggel. E mögött azonban mélyebb okok vannak, ideológiai jellegűek.

JÁTSZANI IS ENGEDD

Először is, a keresztény vallás és a szórakozás ritkán férnek meg, márpedig a játék ugyebár színtiszta szórakozás. Az Ótestamentumban csupán kétszer szerepel a „játék" szó, és ez pontosan kettővel több, mint amennyiszer az Újtestamentum említi. Pedig gyerekként valószínűleg Jézus is dobált köveket a tóba, és Isten is valószínűleg magát szórakoztatta akkor, amikor megteremtette a kacsacsőrű emlőst (hogy Woody Allent idézzem kissé pontatlanul). A keresztény vallás tukmálni akar, sulykolni, téríteni – és ez templomban rendben is volna, de a játékiparban ebből nem lehet megélni. Ez volt a Left Behind egyik legnagyobb hibája: hogy célját elérje, olyan sztereotípiákat erőltetett, amelyeket ma már a legelmaradottabb vidékek plébánosai sem engednek meg maguknak – például a gonoszok seregében rockerek és rapperek is voltak szép számmal. Nem csoda, hogy így a program a céljával együtt bukott. A keresztény játékok azzal tennék meg a legnagyobb lépést a siker felé, ha kicsit el tudnának szakadni a sztereotípiáktól, a fekete-fehér felfogástól. Elvégre a Menny és a Pokol között ott van a Purgatórium is.

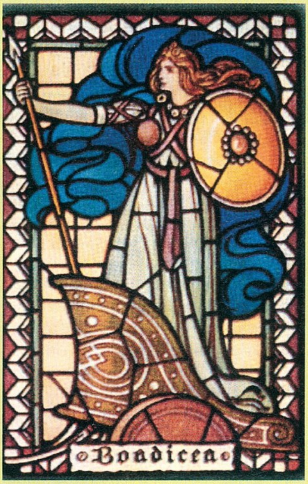
ERŐSZAKMA

A másik probléma, hogy az erőszakos játékok legelszántabb támadói a konzervatív keresztények, ugyanakkor kevés olyan játékműfaj létezik, aminek ne lenne része az erőszak. Ez a huszonkettes csapdája a keresztény játékok számára: vér nélkül érvényesülni ott, ahol vérrel lehet. Érdekes ugyanakkor, hogy a Biblia tele van erőszakkal Káin gyilkosságától az elsőszülötteket öldöső halál angyalán át egészen Jerikó lerombolásáig. Az egész Ószövetség arról szól,

hogy a keresztény elvek hogyan tudtak fennmaradni a legvérzivatarosabb időkben is, és az Újtestamentumba is jutott vér bőven, elég, ha Krisztus keresztre feszítésére gondolunk. Mégis, a keresztény játékokban az erőszak bagatellizált, ezekben a programokban vérvörös pixelt nem nagyon látunk. Az Eternal Forcesban is csak jelképes a halál: elveszett egységeink nem pusztulnak el, csak átállnak a másik oldalra (a Sátánéra, mármint). Mintha a keresztény játékokban szereplő hősök teste nem lenne tét: az erőszakot békésen kell megoldani, pofon után odafordítani a másik orcánkat is. Hát nem. A legtöbb játékműfajban – FPS-ekben, szerepjátékokban – megengedhetetlen a pacifizmus luxusa, és ezt a keresztény játékok fejlesztőinek is el kellene fogadniuk. Isten is szétrúg pár segget a Bibliában, bűnös embereket, egész városokat pusztít el... Az erőszak kizárása helyett inkább az indokolttá tételén, megfelelő előkészítésén kellene ügyködniük a vallásos programok fejlesztőinek: van néhány fokozat az esztelen mészárlás és a teljes béke között.

SZABAD SZELLEMBEN

Ha a test sokszor nem is tét a keresztény játékokban, a lélek mindig az. Szinte minden esetben ott lebeg az elkárhozás rémképe az ilyen programok főhősei felett, amivel megint a korábban említett fekete-fehér szemlélethez jutunk: kövesd a dogmákat, különben véged. Pedig a Biblia első fele még a hit kérdésében enged né-



Vajon eljut-e valaha az egyház oda, hogy félredobva értékítéletét, szórakoztatót alkosson...?

mi mozgásteret. Jób egész története arról szól, hogy hívő ember elveszítheti-e a hitét Istenben, és Tamás apostol sem hitte el először, hogy Jézus feltámadott. Még maga Jézus is megkérdezte a kereszten, hogy „Atyám, miért hagytál el?" Az Újszövetség nagyobbik fele – különösen az apostolok levelei – már nem ilyen megengedő, vakhitet vár el, akárcsak a mostani keresztény egyházak és szekták zöme. Holott a hit elvesztése vagy visszanyerése és egyáltalán, a kétkedés az egyik legfontosabb élmény egy vallásban, akárcsak az ehhez kapcsolódó kérdések. Egy keresztény játék akkor lenne igazán jó, ha ez az alapvető dilemma is megjelenne benne, e nélkül ugyanis a hősök egyszerű karikatúrák lesznek. Hogy hogyan lehetne ezt átültetni játékba? Kevesebb kötöttséggel, nagyobb mozgásteret engedve a keresztény programokban szinte mindig kényszerpályán mozgó főhősöknek. A vallások által oly sokat vitatott szabad akarattal.

DILEMMÁKAT A NÉPNEK!

A szabad akarat egyébként is a korszerű játékműfajok sajátja: a GTA-szerű szimulátorokban, a hagyományos és az online szerepjátékokban is rengeteg választása van a játékosnak. Ezt nem tudják jól magukévá tenni a keresztény játékok. Megjelenítik a jót és a rosszat, de nem mutatják meg, mi van a kettő között. Nincs tévútra csábítás, nincs lehetőség arra, hogy a játékos engedjen a Sátánnak, utána meglássa, milyen következményekkel jár az, majd esetleg visszatérjen a jó útra. Hiányoznak azok az érzelmi motorok és morális dilemmák, amelyek például a Planescape: Tormentben vagy a Falloutban megvoltak. Igenis szórakoztató, erőszakos és nagy szabadságot adó játékokkal lehet csak Isten igéit terjeszteni – amíg a keresztény játékok fejlesztői ezt nem látják be, csak az Eternal Forces-hoz hasonló borzalmakra számíthatunk.

Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

S.T.A.L.K.E.R.

Lenne pár kérdésem a játékkal kapcsolatban:

1. Honnan lehet exos-dutys ruhát szerezni? Már kerestem egy csomó helyen, de sehol sem találtam meg.
2. Hogy lehet előhozni a játéknak a másik befejezését? Én Chernobylba mentem, és meghaltam a kívánság kőnél!
3. A Strelok csávesz hol van? Megtaláltam a flash drive-ját és annyi! Utána se híre, se hamva.

Mike

1. A Wish Granter előtt, a folyosók elágazásánál lesz egy hely, ahol létrán le tudsz mászni, ott a ládákban nagy halom muníció mellett elrejtettek egyet. Hallottam olyanról is, aki Yantarban a doki bunkerének tetején lévő ládákban talált egyet. A Freedom-bázison is kapható állítólag, de ott az árukészlet véletlenszerűen generálódik.

2. A játék befejezése a Wish Granternél az addigi statjaid alapján alakul, és mivel te sok pénzzel érkeztél, ezért a kvázi „gazdagság" került előtérbe. Az igazi befejezés, ha a Talk to guide mellékszálra állsz rá még az erőmű előtt, és beszerzed a dekódoló cuccot. Így Chernobylban nem a Wish Granterhez kell menni, hanem járd körbe a helyszínt, és egy beugróban látsz egy felfelé vezető létrát, amely egy lezárt ajtóhoz vezet. Itt használd a dekódert, majd ments, mert innen két további lehetséges befejezés érhető el, amelyek már tényleges válaszokat és megoldásokat tartalmaznak.

3. Vajh ki lehet az a nagyhírű stalker? Vajon miért nem találjuk, és miért érezzük egyszerre elérhetetlennek és túl közelinek!? Talán Strelok nem más, mint...

Conflict: Desert Storm 2

Tisztelt PC Guru!

Az újság nagyon jó! Egy kérdésem lenne. Elakadtam a Conflict: Desert Strom 2-ben (Back To Bagdad). A 2. pályán, amikor legyőzöm az első tankot, és utána jobbra van egy ház, ott kinyírok mindenkit, majd ott egy tank meg még egy, vagy mi a szösz (kicsit már belezavarodtam!). Az(ok) a tank(ok) mindig kinyírnak, és nem tudok tovább jutni! Kérlek, segítsetek!

Előre is kösz: Man007

Az ott egy rögzített légvédelmi löveg azt hiszem, és csak légitámogatással tudod kiütni. Bradley hátizsákjából túrd elő a Laser designatort, és jelöld meg vele (célzási nézet) azt az átkozott harceszközt, a többit pedig elintézi a „könnyűlovasság".

Final Fantasy 8

Hali PC Guru!

Cool az újság, de sajnos van néhány kérdésem a Final Fantasyval kapcsolatban: az első gondom, hogy az első küldinél legyőztem azt a szárnyas izét a toronyban, lementem, jön a pók robi, püfölöm, míg rövidzárlat nem lesz. Puff, jön a baki, el kéne menekülni, de nem tudok. Nyomtam ezt, nyomtam azt, de nem sikerül. Segítsetek légyszi! A másik, hogy van-e honosítása, ha van, mondjátok meg, hol találhatom meg.

Tomszojer

Találtam egy magyar végigjátszást a VIII-hoz (tinyurl.com/3x2w43), de itt a lényeg csak annyi, hogy a pókrobotot néhányszor le kell győzni (a lightning varázslat nagyon harapja), a harcok között meg egyszerűen futni kell vissza a part felé. Honosítás van, címe: tinyurl.com/2ny2c4.

Hitman 2

Üdv PC Guru!

Elakadtam a Hitman 2-ben egy bizonyos St. Petersburg Stakeout nevű küldetésnél. Ha felveszem a távcsövest a csomagmegőrzőből, akkor észrevesznek. Idáig nincs is baj, de amikor a célpont melletti házban vagyok, az AK-val mindig mást is megölök, ha meg kódot írok be, az SVD-Sniper töltényе nem megy el az ablakig se, és ha egy másik mesterlövésszel lövöm le, akkor kiír valamit, majd Mission Failed! Fogalmam sincs, hogy mit kéne csinálnom. Gondolom azt a piros ruhás, kopasz, szakállas, nem dohányzó tisztet kell megölni (javítsatok ki, ha nem).

Előre is köszi, hű olvasótok: @'bel

Ahogy a DVD rovatunk végigjátszás szekciójában található leírás is említi, nem kötelező a Dragunovot felvenni. A város csatornarendszerén át zűr nélkül eljuthatsz a célépület környezetig. Itt a leglényegesebb, hogy „altass be" egy bakát, és mielőbb szerezz egyenruhát, mert így a lövési pozícióba sima sétával jutsz el. A célpont öreg, bajszos, nem dohányzó (ha bárki mást is eltalálsz a szobában, az a mission failed).

Ghost Master

Hali!

A segítségeteket szeretném kérni a Ghost Masterben. A 3.fejezetben, ott akadtam el, amikor Dr. Kraus vagy ki, fogva tartja a Darklingot a kórház legfelső szintjén. Hogy kell kiszabadítani? Én még azt a szellemeket visszatartó mezőt se tudtam megszüntetni. Teljesen megakadtam.

Tamás

Több megoldás is van. A lényeg, hogy a doki öt őrült (vörös zónában) segítőtársát kell eltávolítanod először. A négy éber nem probléma, csinálj vihart (Stormtalon – typhoon, Black Crow – rain) , amíg a villám bele nem csap a villámhárítóba. Darkling psyhotic rage képességével állj rá Dr. Krausra. Aztán a kórházban keress egy alvó embert, Hypnoval kényszerítsd sleepwalkra, amíg a vörös zónán át nem megy, ott Hypnot pakold át az alvó őrültre, és vezesd ki. A másik megoldás egy Trojan Gift, amit a kórházban lévő egyetlen gyerekkel készíttess el, a csomagba tedd bele Hypnot és Stormtalont, várd meg míg valaki besétál vele a vörös területre, a többit, pedig a fantáziádra bízom...

Test Drive Unlimited

Hello Tika!

Azért írok ide, mert lenne egy pár kérdésem:

1. A TDU-ban hogy lehet motort venni (már a pro szinten vagyok, és nem tudom)?
2. A cikkben írtatok a kocsi-listáról, amin volt olyan, hogy pl.: Rx-8. Na, én már az egész szigetnek, úgy a háromnegyedét körbekocsikáztam, és nem találok Mazda kereskedést. Nem tudnád megmondani, hogy legalább a sziget melyik részén keresgéljek?
3. Nem tudnál ajánlani valamilyen oldalt, ami ezzel a játékkal foglalkozik?

Kösz: Robi

1. Ha a térképen már az összes autószalont felfedezted, illetve jártál bennük, akkor válnak elérhetővé a motorok. Íme egy térkép,

ahol jelölve vannak a kereskedések, és minden egyéb: tinyurl.com/2xoe3y
2. Tudomásom szerint a hivatalos oldal információival ellentétben végül egyetlen Mazda sem került be a játékba.
3. Talán ezt az egyet tudom ajánlani: tinyurl.com/2ga7qf, itt találsz néhány külföldi linket is, de igazán kiforrott rajongói oldalak még nincsenek.

GODFATHER

Hello PC Gurusok!
Meg tudnátok adni, hogy honnan tudom megszerezni a Godfather nevű játék végigjátszását, esetleg magyarítását.
Üdv: Dömi Gery

Magyarosítás szinte bármelyik pillanatban várható, ugyanis már a tesztelésről szóltak a legutóbbi híradások (magyaritasok.hu). Végigjátszást, pedig a tinyurl.com/yvy9q8 oldalon találsz.

TITAN QUEST

Kedves PC Guru!
Egy számomra fontos kérdéssel fordulnék Hozzátok: Honnan lehet letölteni a Titan Questhez magyarítást?
Válaszotok előre is kösz: CivDiÓ

A fordítás/magyarosítás a legutolsó hírek szerint 53%-os szinten áll, tehát néhány hónapig még biztosan várni kell.

ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION

Tisztelt PC Guru!
Hogy lehet a Rome Total War: Barbarian Invasion-ben az eleinte irányíthatatlan (CPU-vezérelt) népeket irányítani?
Válaszukat várom, köszönettel: Magyar Bence

Ha a szingli kampányt végigtolod, akkor lesznek elérhetők.

SYBERIA 2

Hello!
Itt Suszteranonymusz, kérlek, küldjetek egy végigjátszást a Syberia2-höz, mert kerestem a PC Guruimban, de még az 1-hez sem találtam. Kérlek, küldjétek el (ha van)!

Tessék, tinyurl.com/2mt4f4.

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Kedves Guru Team!
Honnan lehetne a CoD:UO-hoz v1.3-as patchet letölteni?
Várom a választ:
Snickers

Pillanatnyilag az 1.51-es a legfrissebb, ezt a tinyurl.com/yvpsbc oldalról töltheted le.

OBLIVION

Hali Guru Team!
Lenne egy nagy problémám az Oblivionnal kapcsolatban. Kaptam a Thieves guildtól egy küldetést, „Ultimate Heist" a neve. Most éppen a Hall of Epchos-ban vagyok, és van egy nagy szobor, ami alatt egy ajtó van. Na azt szeretném kérdezni, hogy oda hogy lehet bejutni?
Marsal

A szobor hasán van egy nyílás, oda lődd bele az Arrow of Extricationt, és a szobor felemelkedik.

OBLIVION: SHIVERING ISLES

Hi Guru!
Szeretnék egyszerre uralkodó lenni a Shivering Isles mind a két felén – van erre valami elehetőség, vagy csak az egyik oldalon lehetek nagyfőnök?
Bali

Sajnos muszáj választani köztük, hiszen a játék végkifejlete nagyban múlik azon, hogy melyik herceget hagytad életben.

GOTHIC 2

Hello Guru!
Elakadtam ott, ahol Vatrasszal beszéltem, hogy szeretnék csatlakozni a gyűrű köréhez, és azt a feladatot adta, hogy keressem meg az eltűnt embereket a kikötőben, de halvány fogalmam sincs, hogy hol keressem.
Válaszotokat előre is köszönöm: Ádám01

Ez azt hiszem még nem az eltűnt emberek küldetés, hanem az előzménye, azaz hogy hol vannak (persze az addon-területen, hol máshol), értsd nem konkrét embereket kell keresni, csak infót. Csapd le Dextert, lesz nála egy levél (olvasd el), és voilá.

TOMB RAIDER LEGEND

Sziasztok!
Két kérdésem lenne:
1. Már jó ideje böngészem a különféle magyarítással foglalkozó oldalakat, de sajnos a TR. Legendhez sehol nem találok. Ha ti tudtok valamit, legyetek szívesek segíteni.
2. A Croft Manor-ban nem találom az aranypajzsot. A többi már majdnem mind megvan. Megtaláltam a 10 bronzot, ezüstből 5 –öt, és itt teljesen elakadtam.
Segítségeteket előre is köszönöm: Évi

1. Állítólag május elejére várható a magyarosítás, a www.gamehunter.hu-t csekkold szorgalmasan ez ügyben.
2. 10 ezüst és 16 bronz van, tekintettel a hosszadalmas procedúrára, amíg eljuthatsz az aranyig, inkább egy magyar nyelvű végigjátszás linkjét adnám tinyurl.com/2fttv6. Az utolsó fejezet részletesen taglalja a lelőhelyeket.

Hello Guru!
Elakadtam a Tomb Raider Legend játékban ott, hogy van egy golyó és van három kapcsoló. Ha az egyikre rátesszük, akkor felmegy egy kutyaszobor, és ha a másikra, akkor két lila fénysugár jön ki egy magas szoborból, majd szétnyílik, és fel lehet mászni. Ott felülről le lehet lökni még egy követ, és rátenni a másik kapcsolóra, de nincs harmadik.
Ha tudjátok, hol van, légyszi segítsetek!
Előre is kösz: Sebi
(PS-re van meg)

A harmadik a bejárat mellett van – ahol bejöttél a terembe, egy magas oszlopon csücsül, és a mágneses kötéllel tudod ledönteni az oszlopot, majd hozzáférni a golyóhoz.

CONAN: THE DARK AXE

Hello!
A Conan Dark Axe nevű játékkal kapcsolatban szeretném kérni a segítségeteket! A Stygia – The Temple of Salamander nevű pályán akadtam el. Nem tudom, mit kell csinálni, már mindenkit megöltem, de semmi!
Elég egy weboldal is!
Előre is köszi!

Elvileg egy piramisszerű építmény előtt kell állnod, amelynek a bejárata zárva van. A piramis tetejére mássz fel, ott lehet továbbhaladni. Magyar nyelvű végigjátszást nem találtam, de íme egy angol leírás: tinyurl.com/2nvk4s

BLACK & WHITE 2

Hi Tika!
A Black&White 2-vel kapcsolatban az lenne a kérdésem, hogy:
1. Hogy lehet a gyerekeket felnőtté csinálni/növeszteni, mert már egy csomó gyerekem van, de nem nő a népesség.
2. Hogy lehet meghatározni a gyerekek nemét?
3. És végül: hogy lehet, vagy mitől függ, hogy katonákat készíthetünk, mert nekem néha lehet – néha nem. Válaszodat kösz.
DZSörmen

Az „örök gyerek" probléma tudtommal másolásvédelmi bug, ha eredeti verziód van, megkövetlek, és azt tudom tanácsolni, hogy szedj le minden DVD-emu cuccot (Daemon, Alcohol), aztán reinstall, és patch-ek telepítése. A gyerekek nemét nem tudod befolyásolni. Gyanítom a fenti bug/másolásvédelem – felnőtt lakosság hiánya – miatt nem tudsz hadsereget kreálni. ■

Fene se gondolta volna, hogy a Mutáns Tini Nindzsa Teknőcök egyszer még meglepnek minket, pedig az animációs film remeknek ígérkezik. Ennek apropóján megnéztük, a múltban melyek voltak azok az ismeretlenségből előbukkant játékok, amiknek eleinte senki nem jósolt sikert, mégis klasszikusok lettek.

Ezzel játszottunk...

...5 éve:

Syberia

Ez a kalandjáték bőven a műfaj halála (vagy túl hosszúra nyúlt tetszhalála, kinek hogy tetszik) után került elő a Microïds fejlesztőcsapat istállójából. A cégről nagyjából annyit tudott a világ, hogy nehéz helyesen leírni a nevüket, a műfajválasztás egyértelmű bukás volt... ehhez képest a Syberia még ma is a hipermarketek olcsójátékpolcainak egyik népszerű darabja. A hagyományos beszélgetős-nyomozgatós elemeket a Myst-széria logikai rejtvényeivel vegyítő játék elsősorban szépsége és hangulata miatt kapott nem várt népszerűséget: a főhős magányos ügyvédnő sterilre renderelt, mégis mutatós tájakon kutatott egy titokzatos örökös után. Emellett bizonyára az is hozzájárult a sikerhez, hogy a játék előtt nem sok valamirevaló kalandot produkált a piac (talán a The Longest Journeyt kivéve).

Ki gondolta volna anno, hogy a kalandjátékok feltámadásának helye éppen Syberia lesz...

...10 éve:

Oddworld: Abe's Oddysee

Szinte látom magam előtt, amint a fejlesztők próbálják elsózni a kiadóknak az első Oddworld-játékot: „Lenne itt ez a bűnronda főhős, akinek hasonlóan ronda izéket kell legyőznie, de nem fegyverrel, hanem a hozzá hasonló haverjainak parancsolva, egy olyan világban, ami egyszerre nyomasztó és vicces. Ja, és lehet majd benne böfögni meg fingani is." Szóval, csoda, miként szerezett kiadót az Oddworld Inhabitants az Abe's Oddysee-hez, de mindenesetre sikerült neki (a GT Interactive-nek lehet hálát adni). A folytatást azóta ismerjük: az egyik legegyedibb platformjáték-sorozat és a hozzá tartozó világ már kerek egy évtizede ontja a jobbnál jobb programokat. Az Abe's Oddysee után kijött az Abe's Exoddus, a Munch's Oddyssee pedig az első generációs Xbox premierjével együtt lett bombasiker – megérdemelten.

...15 éve:

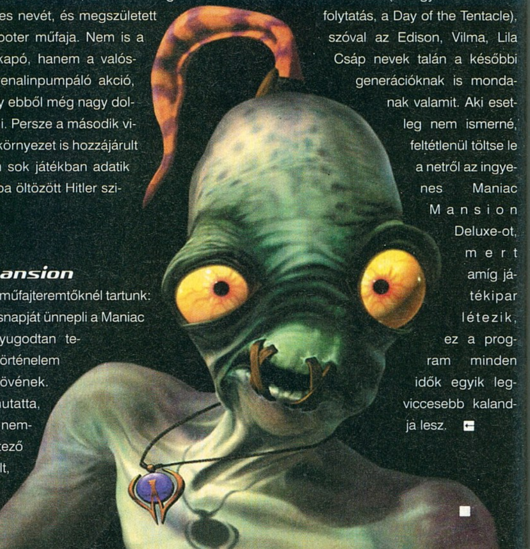
Wolfenstein 3D

1992 táján senkit nem hozott tűzbe, hogy egy addig csak egy közepes akciósorozatról (Commander Keen) ismert csapat elkészíti egy 1981-es játék remake-jét. A fejlesztők ugyan fogadkoztak, hogy minden korábbinál forradalmibb látvánnyal rukkolnak elő, és a bűvös „3D" szó is sokszor elhangzott, de senki nem vette őket komolyan. Aztán megjelent a Wolfenstein 3D, mindenki megtanulta az idGames nevét, és megszületett a first person shooter műfaja. Nem is a grafika volt megkapó, hanem a valós-idejű, pörgő, adrenalinpumpáló akció, ami sejttette, hogy ebből még nagy dolgok fognak kisülni. Persze a második világháborús sci-fi környezet is hozzájárult a sikerhez – nem sok játékban adatik meg a robotruhába öltözött Hitler szitává lövése.

...20 éve:

Maniac Mansion

Ha már a váratlan műfajteremtőknél tartunk: húsz éves születésnapját ünnepli a Maniac Mansion, amit nyugodtan tekinthetünk a játéktörténelem egyik mérföldkövének. Egyrészt megmutatta, hogy a Lucasarts nemcsak egy kísérletező kedvű, jól pénzelt, de mégiscsak amatőr bagázs, másrészt bevezette a kalandjátékokon belül a point'n'click fogalmát, harmadrészt olyan sikersorozatot indított el a játék motorjával, ami majdnem egy évtizedig eltartotta a céget (de legalábbis addig biztosan, amíg az első Star Wars programok el nem kezdtek tejelni). A játékból azóta több remake készült (és egy feledhetetlen folytatás, a Day of the Tentacle), szóval az Edison, Vilma, Lila Csáp nevek talán a későbbi generációknak is mondanak valamit. Aki esetleg nem ismerné, feltétlenül töltse le a netről az ingyenes Maniac Mansion Deluxe-ot, mert amíg játékipar létezik, ez a program minden idők egyik legviccesebb kalandja lesz.



GURU
CAMP
KÉSZÜLJ!
GURU CAMP 2007
TÁBOR AZ IGAZI JÁTÉKOSOKNAK
2007 AUGUSZTUS
RÉSZLETEK A KÖVETKEZŐ SZÁMBAN ÉS A PCGURU.HU WEBOLDALON
A TÁBOROZÁS MÁR SOSE LESZ AZ AMI
VOLT!

Látkép
A meghökkentő világ
EGY ÉLMÉNY, AMELY
fogva tart
Látkép
2007. JÚNIUS
Titokzatos szent férfiak
A hasis csodákra képes?
Megjelenik: 2007. május 10-én!
Meghökkentő képek, megdöbbentő írások!
Keresse az újságárusoknál!
> alexisdesign.hu

HTC Shift

UMPC Vistával

írta · Galopp, Kremo

Erősít a HTC. Az amúgy is sikeres cég a Windows Mobile operációs rendszerű okostelefonok és Pocket PC-k után egy új irányzaton is bepróbálkozik legújabb termékével a HTC Shifttel. Az újdonság az UMPC-k családját erősíti. Nem is akárhogy, hisz a Shift-en Microsoft Windows Vista Business operációs rendszer fut. A készülék érintésérzékeny kijelzője 7 hüvelyk képátlójú, melyet a fémes kialakítású ház üde látványa vesz körbe. Teljes értékű QWERTY billentyűzete a már sok készülékből ismert csúszkás módszerrel állítható használati pozícióba. Belül egy 1,2 Ghz-es processzor teljesít szolgálatot, mely mellé egy 30 GB-os merevlemez társul.

Az UMTS/HSDPA/GSM/GPRS/EDGE képes készülék érdekessége, hogy beépítettek egy újlenyomat olvasót is, adataink védelmének érdekében. Méretéből adódóan elég bután festene fülhöz téve, így telefonáláskor a gyárilag mellékelt headsetet vehetjük igénybe. A Bluetooth és a Wi-Fi mellett nem maradt ki természetesen a digitális fényképezőgép sem, utóbbi egység a készülék elején kapott helyett. Ez azonban inkább alkalmas videotelefonáláshoz, mintsem a nyaralás emlékeinek jó minőségű megörökítésére. Megjelenése a kereskedelmi csatornákban még az idén várható, ám igen borsos árra kell számítanunk, várhatóan 3-400 ezer forint kell majd leszurkolni érte.

1.2 GHz processzor, 30 GB merevlemez, érintőképernyő

ASUS arctic square

Az Asus bemutatta kompakt méretű CPU-hűtőjét, ami az Arctic Square nevet kapta. A hűtő duplaoldalú ventilátorszárnnyal rendelkezik. Létra alakú szárnyakat találhatunk mindkét oldalán, így nagyobb a hőleadó felület. Négy réz hővezető cső továbbítja hatékonyan a CPU által keltett hőt a ventilátorszárnyakhoz, így a hűtő nagy teljesítményhez és megbízható működéshez szükséges optimális processzorhőmérsékletet képes biztosítani. Kis méretének köszönhetően az Arctic Square a legtöbb alaplappal és házzal kompatibilis.

Az Arctic Square támogatja az Intel Core 2 Extreme, Pentium D Dual-Core, és a Pentium 4 LGA775 processzorokat; valamint az AMD Socket AM2/940/939, Athlon 64-FX, Athlon és Sempron CPU-kat is.

A szabadalmaztatott rögzítő modult úgy tervezték, hogy könnyű legyen beszerelni három lépésben, függetlenül attól, hogy milyen platformra illesztik rá. Így nem szükséges eltávolítani az alaplapot vagy a memóriamodulokat a rendszerből.

Az Arctic Square 108 x 106 x 135 mm méretű és 666 gramm tömegű, hővezető anyaga réz alap, lyukacsos réz szárnyak és 4 réz hővezető cső. Ventillátora 9cm átmérőjű, mely 2300-as (+/-10%) percenkénti fordulaton dolgozik.

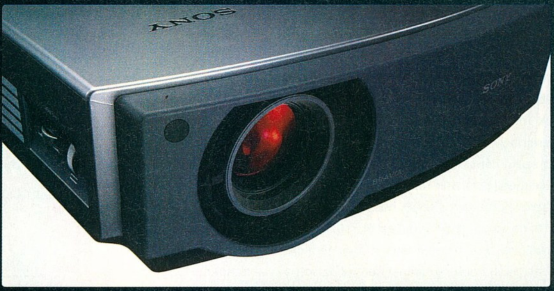
SONY VPL-AW10/AW15

A Sony két új projektort mutatott be, melyek a Bravia termékcsalád részét képezik. A 3LCD-s AW15 és az AW10 sok mindenben megegyezik (1280x720-as felbontás, 1300 ANSI lumen fényerő, 165W UHP lámpa, HDMI bemenet), de az AW15 több fejlett szolgáltatást is kínál kisebb testvéréhez képest.

Mindkét modell csatlakoztatható olyan HD-forrásokhoz, mint például a DVD, HD DVD, Blu-ray lejátszók, XBOX360 vagy a PlayStation 3. Szintén mindkét eszközben megtalálható a Sony 24p True Cinema technológia, amely lehetővé teszi a filmek eredeti sebességű, másodpercenként 24 képkockát megjelenítő lejátszását.

A jobb kontraszt érdekében a VPL-AW15 olyan módosított LCD-ket alkalmaz (az AW10-ből hiányzik ez a szolgáltatás), amelyekben egy nagy kontrasztú lemez megakadályozza a fény átszűrődését a kisötétített LCD-n. A hagyományos paneleken éppen azért tűnnek szürkének a fekete színek, mert a fény egy része a kikapcsolt képpontokon keresztül is utat talál. Dinamikus írisz használatával az AW15-nél 12000:1, míg az AW10-nél 6000:1 kontrasztot ad meg a gyártó, a valódi kontrasztról nem közöl adatot.

A Sony új vetítői nagyon csendesek



A VPL-AW15 mindezeken kívül lencsedöntési funkcióval is rendelkezik, mellyel a kép saját szélességének negyedével oldalra, illetve magasságának több mint felével felfelé vagy lefelé mozdítható. Említést érdemel még a két vetítő igen alacsony, 20dB zajszintje.

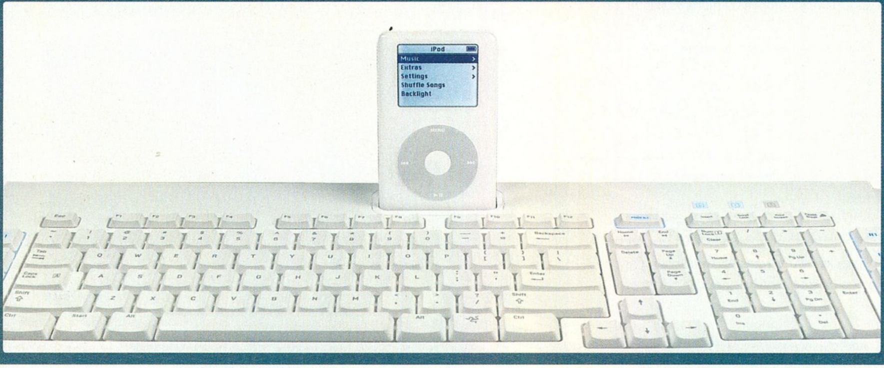
RAZER Pro|Type

Az utóbbi hónapokban már-már hagyománnyá vált, hogy mindig érkezik valamilyen iPod dokkolós eszköz, láttunk már ilyen projektort, fejhallgatót és hangfalrendszert is. Ezúttal a kifejezetten játékosoknak szánt egerekkel és egérpadokkal hírnevet szerzett Razer is beállt sorba, mégpedig a világ első iPod dokkolós billentyűzetével, ami a Pro|Type nevet kapta.

A fehér színben pompázó klaviatúrán a szokásos nyomógombok mellett helyet kapott tíz programozható billentyű is, melyek leütésével alkalmazások indíthatók, de szükség esetén komplex műveletsorok végrehajtása is hozzájuk rendelhető. A billentyűzethez emellett tíz különböző profil is hozzárendelhető, melyekben testreszabható, hogy a különböző alkalmazások alatt miként működjön az eszköz.

Olyan érintésérzékeny gombok is helyet kaptak a klaviatúrán, mint például a gép ki/bekapcsolása, visszavonás, zoom, és a „zene" gomb, amivel közvetlenül elérhető az iTunes.

A gombok mellett csatlakozókat is találunk az eszközön, jelesül egy vonalszintű kimenetet és USB portot. Az olcsónak egyáltalán nem mondható billentyűzet 130 USD körüli áron kerül forgalomba.



NOKIA 5070

"Csak" telefon

A nagy telefongyártók sorban jelentik be újabb, jobb, szebb telefonjaikat azok igényeinek megfelelve, akik nem csak telefonálni szeretnének, de minduntalan egy egész irodát szeretnének magukkal hordani egy készülékben. S mi van azokkal, akik a telefont csak telefonálásra akarják használni?
A Nokia rájuk is gondolt az új, 5070 nevű mobiljával, ami mai mércével mérve nem tud sokat, de ennél a modellnél nem is ez volt a cél. Egy igen kedvező ár/érték aránnyal rendelkező mobilt kaphat az, aki megveszi.

Kijelzője 128 x 160 pixel felbontású, 65 ezer színárnyalatot megjelenítő CSTN lapka, a 88 grammos tömegéhez 105.4 x 44.3 x 18.6 mm-es méret társul. Hívásfunkciókon kívül SMS-t, MMS-t küldhetünk és fogadhatunk – már persze ha van még hely az összesen 4MB-nyi memóriából. Ezen kicsiny méret miatt nem ajánlott hobbifotózásra, bár kapott egy VGA felbontású kamerát is a hátoldalára. Jelzőhangként használhatunk MP3-as zeneszámokat, vagy 24 szólamú csengőhangokat. FM-rádiót és WAP 2.0/xHTML böngészőt tartalmaz, netes böngészéshez pedig GPRS, HSCSD illetve EDGE rendszereket használhatunk.

Bluetooth csatlakozási lehetőséget nem, de infraportot és USB-re csatlakoztatható pop-portot beépítettek a készülékbe.
A gyári Li-Ion 820 mAh-es akkumulátorával 3 óra 30 percnyi beszélgetési, vagy 290 óra készenléti idő érhető el.
A készülék 2007 második negyedévétől lesz kapható, ára nagyjából 100 euró körül alakul majd.

Az 5070 nem rendelkezik különleges újdonságokkal

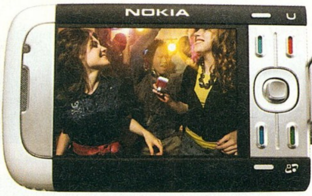
PC GURU
LANTRYFREE
LAN AMÍG BÍRJUK
Elérkezett a TE idő́d!
Szállj be TE is a csapatba!
Mérd össze tudásod a PC GURU szerkesztői-vel és a legelvetemültebb olvasóinkkal! Találkoz-zunk a PC GURU következő LAN Party buliján!
Helyszín:
T-Online PG Cyber Cafe, Budapest Mammut I. Üzletház (mozi pénztár mellett)
Időpont:
2007. május 10. (csütörtök) 18:00-tól, amíg bírjuk...

Nyerősarok
pcguru
az álom PC-t nyerte: Mód Márton (Kisceka) - Marcali
az álom PDA-t nyerte: Révész Márton (Tuzsér)
a nyerteseknek gratulálunk!

Nokia 5700 XpressMusic

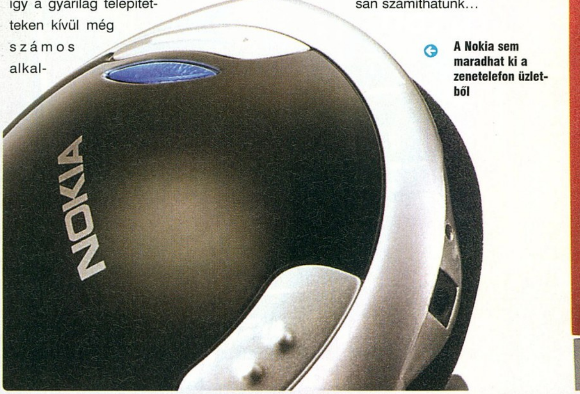
A konkurens gyártók sorra rukkolnak elő a kifejezetten zenelejátszásra ajánlott mobiltelefonjaikkal, így a Nokia sem maradhat ki a sorból. Ennek szellemében a 3250-es modelljükre épülve bejelentették az 5700 XpressMusic névre keresztelt új telefonjukat, melynek alsó fertálya elődjéhez hasonlóan elcsavarható a hosszanti tengely körül.

Ez a csavargatás nem csak esztétikai élmény forrásaként szolgálni, így lehet a négy alapvető funkció egyikét kiválasztani. Alapesetben mobiltelefonként funkcionál a szerkezet, ha a kamerát tartalmazó oldalát magunk felé fordítjuk, a videotelefonálást, ha ugyanezt az oldalt épp az ellenkező irányba mozgatjuk, a videokamera üzemmódot, ha pedig az alsó részt 180 fokkal átforgatjuk, a zenelejátszási lehetőségeket indítjuk el.

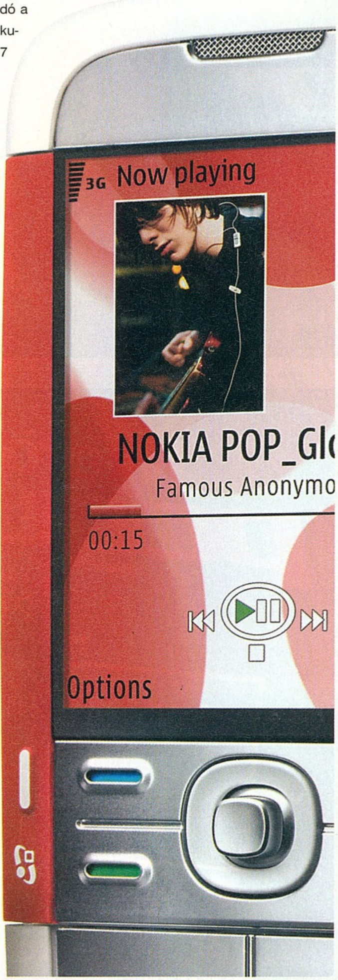


A telefon maga a Nokia által előszeretettel használt S60as platformra épül, így a gyárilag telepítetteken kívül még számos alkalmazással is testre lehet szabni a készüléket. A 108,2 x 50,5.3 x 17,3 mm készülékház teljes tömege 115 gramm. Ebbe beleszámolandó a BP-5M típusjelű 900 mAh teljesítményű akkumulátora is, amivel 3,5 óra beszélgetési, 1,7 óra videotelefonálási, 10 óra zenelejátszási valamint közel 12 napos készenléti időt ígér a gyártó.

2 megapixeles, digitális zoommal ellátott kamerájával készített képeket vagy videofelvételeket a 2.2" méretű, QVGA (320 x 240 Pixel) felbontású, 16 millió színt megjeleníteni képes kijelzőn nézhetjük vissza. Belső memóriája 128MB-os, azonban mivel zenéinknek ez biztosan kevés lesz, kiegészíthetjük 2GB-nyi MicroSD memóriakártya segítségével. 2007 második negyedévétől 350 eurónak megfelelő áron juthatunk majd hozzá, persze itthon némi felárral biztosan számíthatunk...



A Nokia sem maradhat ki a zenetelefon üzletből



Sony Ericsson W580i

Az egyéb területek mellett a Walkman-telefonok terén sem marad tétlen a Sony Ericsson, bejelentette ugyanis a következő – fiataloknak és sportos életformát kedvelőknek szánt új mobiltelefonját – a W580i-t.

A fehér-narancsszínben, vagy ezüstös szürkében pompázó mobil összesen 94grammot nyom a mérlegen, s nevezhetjük vékonykának is, hiszen szétcsúsztatható testének vastagsága 14 mm, magassága 99, míg szélessége 47mm.

Belső memóriája ugyan csak 12MB-nyi, melyet dinamikusan oszt fel a szükséges adatok és információk tárolására, de Memory Stick Micro (M2) memóriakártyával ezen a kis gondon bármikor segíthetünk. Így már valóban használhatjuk zenelejátszónak telefonunkat, de ha nem szeretnénk a saját gyűjteményünket hallgatni, az RDS-képes sztereó FM-rádiót is hallgathatjuk a készülék mellé csomagolt fülhallgató vagy esetleg az EDR és A2DP kompatibilis Bluetooth 2.0 technológiát ismerő vezetéknélküli headsetünk segítségével.

Ha épp nincs kedvünk zenét hallgatni, fotózgathatunk a 2 Megapixeles 4X-es digitális zommal ellátott kamerával. További extra a beépített lépésszámláló, s az ehhez kapcsolódó sebesség és távolságmérő, amivel ellenőrizhetjük a legutóbbi futásunk adatait. A várhatóan 2007 második negyedévében – egyelőre ismeretlen áron – kapható telefon akkumulátora 9 óra beszélgetési és 370 óra készenléti időt tesz lehetővé.

Microsoft Office Professional 2007

írta · Gandalf

Idei termés

Az irodai szoftvercsomagok piacán igencsak bőséges a kínálat. A nyíltforrású megoldások mellett, sőt előtt azonban még ma is a Microsoft Office csomagjait használják a legtöbben. A számos újdonságot felvonultató 2007-es verzió próbaváltozatát DVD mellékletünkön is megtalálhatjátok.

Ha visszatekintünk a korábbi évekre, egyértelműen látható, hogy ideje volt már az új kiadásnak. Anno az MS Office XP után nem sokat kellett várni az Office 2003 megjelenésére, és az azóta eltelt évek alatt a szoftvercsomag jócskán rászolgált a frissítésre.

A konkurens termékek mindegyikéből kínálnak ingyenes próbaváltozatot, amit vagy a fejlesztők és különféle programgyűjtemények oldalairól tölthetünk le, vagy élvezhetjük a számítógépes magazinok CD/DVD mellékletén elhelyezett próbaverziók előnyeit.

A magyar felhasználóknak szánt irodai szoftvercsomagoknál – érthetően – a magyar nyelv és helyesírás támogatása alapvető elvárás, amit a Microsoft termékein kívül csak a magyarított OpenOffice.org származékok (StarOffice, EuroOffice és OpenOffice.org) és az Ability Office képes megfelelő minőségben nyújtani.

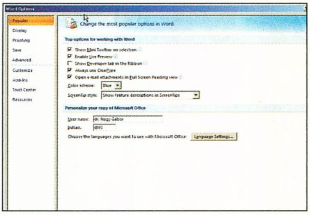
A kínálatot átnézve jogosan merül fel a kérdés minden józan gondolkodású emberben, megéri-e az árát a kemény tízezrekért kínált szoftvercsomag. A választ ezúttal is az olvasóra bízzuk, ám néhány fontos szempontra, valamint az Office 2007 hasznos(ítható) újdonságaira mindenképp szeretnénk felhívni a figyelmet.

A TELEPÍTÉS ELŐTT

Általában egy új operációs rendszer telepítése előtt szoktuk felhívni a figyelmet a szoftver rendszerkövetelményeire, ám ezúttal érdemes kitérni arra, mi minden szükséges az új irodai csomag eredményes telepítéséhez.

Ha olyan gépre kerül az új Office, amin a mai játékok gond nélkül futnak, akkor nyilvánvalóan az irodai csomaggal sem lesz probléma.

Ebben az ablakban érhetőek el a Word leggyakrabban használt beállításai



Az alábbi rendszerkövetelmények figyelembevételének inkább csak akkor van jelentősége, ha valaki egy régebbi, gyengébb rendszerre (is) akarja telepíteni.

Ma már nem biztos, hogy elegendő egy régebben Windows 98/ME vagy XP alatt flottul működő oldtimer PC. Amíg a máig legnépszerűbb Office XP remekül működött egy 128 MB memóriával ellátott minimál gépen (igaz, egy gyorsabb processzorral és több memóriával a működése határozottan gyorsabbá vált), a Microsoft maga is azt közli, hogy minimálisan egy 500 MHz-es processzorral és 256 MB memóriával rendelkező számítógépre van szükség. Azt is leírják azonban, hogy az Instant Search funkció használata ennek dupláját (512 MB) igényli. Aki ennél kisebbel rendelkezik, maradjon inkább egy korábbi verziónál vagy bővítse a rendszermemóriát. Ez utóbbi egyébként is előnyös a számítógép teljesítménye szempontjából.

Háttértárigénye sem kevés. Hivatalosan a csomagnak 1,5 GB szabad merevlemez kapacitást kell biztosítanunk a telepítéshez, amelyből a telepítés után az átmeneti fájlok eltávolítása után egy részt visszanyerhetünk.

Ha van a gépben optikai (CD/DVD) meghajtó, az mindenképp előny, és nem árt, ha a képernyő legalább 1024x768-as, vagy nagyobb felbontású. Szerencsére ma már elvétve akad használatban ennél kisebb felbontású monitor, de aki még ma is 800x600-as felbontású eszközzel dolgozik, jobban teszi, ha nagyobb felbontásra tér át vagy egy új megjelenítőt szerez be.

A hardverigény után essen szó az elvárt szoftverkörnyezetről is. A minimum ezúttal a Win-

dows XP SP2, Windows Server 2003 SP1, vagy valamely újabb kiadású Windows (Vista) rendszer. Eddig a hivatalos szöveg, és következzen néhány bosszantó saját tapasztalat.

Még az év elején sikerült szert tennünk egy Microsoft Technet rendezvényen néhány hivatalos (gyári) telepítő CD lemezre. Közöttük volt a Microsoft Office Professional 2007 lemeze is. E lehetőséggel élve nekivágtunk a telepítésnek. Egy problémával azonban nem számoltunk. Tesztgépünkön a Microsoft Eredeti Windows – Valódi Előny programja (WGA) kéretlenül feltelepedett egy tavaszi frissítés során, és azóta sem engedi – holmi licencproblémákra hivatkozva – a frissítések telepítését. Ezzel – megfelelő tűzfal és egy NOD32 víruskereső védelmében eddig elégedettek is lehettünk, egyéb problémát nem okozott. Egészen az Office 2007 telepítéséig. Először még csak azt gondoltuk, hogy lejárt a 60 napos telepítési határidő, és ezért nem tudjuk a telepítő lemezről felküzdeni a szoftvert a gépre, ezért a CD dobozán megadott hivatalos címről (www.microsoft.hu/office-pro2007) letöltöttük a két CD-re való (400-400 MB-nyi) legfrissebb 60 napos próbaváltozatot, és azzal próbálkoztunk. Sajnos hiába...

Mindebből a tanulság: ha valakinek olyan XP-je van, amelyet valamilyen okból a Microsoft nem akar elfogadni – például mert korábban (esetleg a gépet összeállító szervizben) már trükköztek a Windows telepítésekor használt CD kulccsal –, akkor számítson a legrosszabbra.

Szerencsére egy másik tesztgépünkön végül sikerült az Office 2007 csomag telepítése, és végül nekiláthattunk az érdemi munkának.

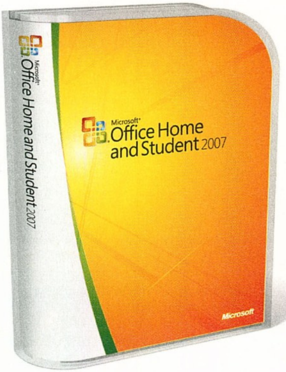
A DVD mellékletünkön található telepítő csomag használata mindenképp előnyösebb.

A TELEPÍTÉS APRÓ TRÜKKJEI

A telepítés egyik első lépéseként a Custom gombra kattintva módosíthatjuk a telepítés alapértelmezett beállításait. Ha korábban már telepítettük valamelyik Microsoft Office csomagot, akkor itt választhatunk a régebbi csomag teljes törlése vagy teljes megőrzése, illetve az egyes Office alkalmazások szelektív törlése vagy megtartása mellett. A beállító képernyő alján azonban olvasható egy figyelmeztetés, amely arra int, hogy egyszerre csak egy Outlook változat lehet működőképes egy számítógépen.

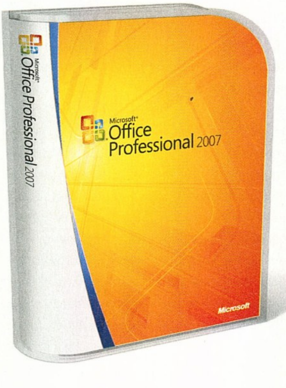
A korábbi kiadásokhoz hasonlóan ezúttal is egyenként válogathatunk az Office csomag egyes telepítendő, illetve telepíthető szolgáltatásai közül. A válogatás egyszerű, csak kattintgatni kell. A panel alján pedig ezúttal is folyamatosan nyomon követhetjük, mennyi lemezterületet igényel az addig választott csomag.

Nem egy mindennap használt lehetőség, de a programkönyvtárat is megváltoztathatjuk, ha



próbaverzió

E számunk DVD mellékletén megtaláljátok a Microsoft Office Professional 2007 irodai programcsomag 60 napos próbaváltozatát. A használatához szükséges aktiváló kódot a www.pcguru.hu/office2007/ címen kérhetitek..



valami miatt szeretnénk az alapértelmezettől eltérő merevlemezre vagy könyvtárba telepíteni az Office 2007 fájljait.

A kiválasztható elemek közé mindenképp érdemes felvenni a nyelvi beállítások módosítását megkönnyítő modult. Ennek segítségével a későbbiekben könnyedén, pár kattintással átállíthatjuk az alapértelmezett nyelvet.

FORMÁTUMBŐVÜLÉS

A sikeres telepítést követően választhatjuk, hogy a gyári alapbeállításokkal dolgozunk, vagy a kissé átalakított menürendszerben megkeressük, majd kedvünk és igényeink szerint módosítjuk az egyes Office programok beállításait.

A korábbi Word kiadások a hagyományos DOC formátumot részesítették előnyben, bár az Office 2003 már felkínálta a saját XML alapú formátumát is. Az Office 2007-ben az alapértelmezett Word dokumentum formátum az új DOCX típus, de ha környezetünk igényli, bármikor beállítható, hogy a korábbi formátumok valamelyikét kínálja fel szövegeink mentésekor. Ugyanez áll természetesen a többi alkalmazásra is.

Ami az új formátumokat illeti, közös nagy előnyük a sokkal kisebb méret. Az OpenOffice OpenDOC formátumának versenytársaként szabványosított Office OpenXML ugyanis nem más, mint egy a Microsoft fejlesztői által kidolgozott XML alapú rendszer, amely ZIP tömörítéssel zsugorítja a fájlba kerülő szövegtartalmakat.

A kisebb méret mindenképp előnyös, azonban az új formátumok használatának egyelőre az a hátránya, hogy nem mindenki használja a legújabb Office-t. A régi verziók pedig nem tudják megnyitni az új verzió alapértelmezett beállításaival mentett fájlokat. Erre jelent áthidaló megoldást, hogy a Microsoft oldaláról ingyenesen le lehet tölteni egy olyan modult a régebbi Office verziókhoz, amely lehetővé teszi például a .docx fájlok kezelését.

ÁTTEKINTHETŐBB MENÜK ÉS ESZKÖZSOROK

Számos egyéb előnye mellett a menürendszer átalakítása és az új eszközsorok jelentik a 2007-es Office csomag legfőbb előnyeit. A hagyományos Word, Excel és egyéb menükben mindig előnyt jelentett, ha valaki már sikeresen memorizálta a korábbi programváltozat menüit és alkalmazható billentyű-kombinációit. Ez most megváltozott, de meg kell valljuk nem fáj érte a szívünk. Végre a helyükre kerültek ugyanis az összetartozó elemek, és így az oldalbeállítás paramétereit nem a Fájl menüben kell keresgélnünk, hanem a korábbinál sokkal kevesebb kattintással érhetjük el s hozhatjuk elő a változtatáshoz szükséges beállító paneleket.

Mindennek a központja a bal felső sarokba helyezett Office gomb, amelyre kattintva meg-

kaphatjuk a dokumentumkezeléssel kapcsolatos legfontosabb menüpontokat.

A hagyományos menüsor szokott helyén a szerkesztés funkcióinak megfelelően kialakított füleket találhatjuk, és a sor jobb szélén – ebben azért megmaradt a hagyomány – a szokásos Súgó gombja található. Ez persze nem teljesen úgy működik, ahogy megszoktuk, mert a megszokott Súgó helyett a kurzor egy kérdőjellé alakul és a kérdéses program vagy menüelemre rákattintva a program megpróbálja a Microsoft Office online súgóját letölteni. Lassú, korlátozott vagy percdíjas kapcsolat esetén természetesen a helyi súgóra is átválthatunk, ami azért egy kissé gyorsabb is.

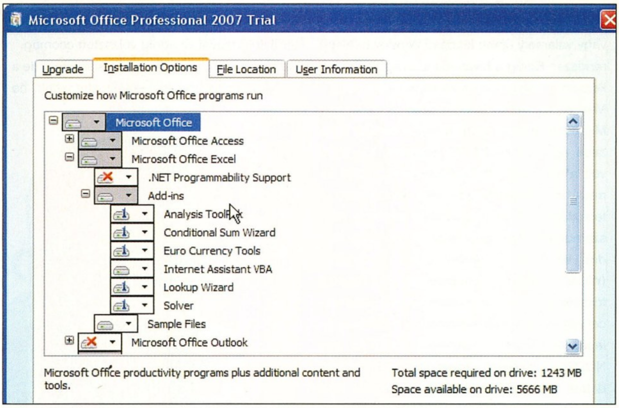
EGYSZERŰBB SZÖVEGFORMÁZÁS

Egyik kedvencünk a több mint tíz éves, még Windows 3.1x-hez készített, EasyWord nevű zseniális magyar szövegszerkesztő programocska. Menüje nincs, minek, ha minden funkciója elérhető az eszközsor gombjairól, és ott találkozhattunk először azzal a speciális csúszkával, amellyel szinte fokozat nélkül állíthattuk be a nagyítást. A Word 2007 esetén ezeknek a ma is modernnek számító szolgáltatásoknak az újjászületésével találkozhattunk.

A Word funkciói szintén elérhetők az eszközsorok gombjairól, de ha minden gombsort előhozunk, akkor csak 30 hüvelykes vagy nagyobb monitorokon maradna elegendő hely a szerkesztendő szövegeknek a képernyőn. Ezért – ésszerű kompromisszumként – főbb funkciók szerint csoportosítva alakították ki az egyenként engedélyezhető vagy tiltható gombsorokat, és csak a munkánkhoz valóban szükséges eszközsorokat kell a képernyőn tartanunk.

Tekintve, hogy régebben is azt mondhattuk, hogy egy átlagfelhasználó a szövegszerkesztő (nevezetesen a Word) funkcióinak maximum 5 százalékát használja mindennapi munkájában, talán nem tűnik túlzásnak, hogy a felesleges szolgáltatások háttérbe küldésével az Office 2007 új menü- és eszközsor rendszere jelentősen felgyorsítja a szövegformázás végső kialakítását.

Irodai használatban, ahol kötelezően használandó sablonokkal dolgozunk nap mint nap, talán megszokottabb a szövegstílusok használata, mint otthon, vagy a pár gépből álló kisvállalati mikrohálózatok számítógépein. Az Office 2007 vélhetően azonban ezen is gyökeresen változtatni fog. A Home lapon található Stílus panellel ugyanis gyerekjáték a formázás, hisz azonnal láthatjuk, milyenné alakítja a választott stílus a kijelölt szöveget.



A telepítésnél szokás szerint kiválaszthatjuk a különböző összetevőket

MENTÉS MÁSKÉNT – EGYSZERŰBBEN

A sima mentéshez elegendő az Office gomb mellett található lemez formájú gombra kattintani, de aki más formátumra szeretne váltani, mint ami az alapértelmezett, vagy a szerkesztésre megnyitott dokumentum formátuma, az könnyen változtathat. Az Office ikonra kattintva megjelenő menüből a Save As (Mentés másként) pont segítségével új nevet, helyet, típust választhatunk dokumentumunknak, de természetesen ebben a változatban is lehetséges jelszavas védelemmel ellátni a bizalmas, illetéktelenek elől elrejtendő anyagainkat. Ezzel még mindig nem értünk a lehetőségek végére.

Word esetén a Word Options gomb, Excelnél az Excel Options gomb és így tovább a többi Office alkalmazásnál, szolgál a programspecifikus beállításokat megmutató beállító panelek megjelenítésére.

SHAPES ÉS SMARTART

A szerkesztendő szövegek között sokszor alkalmazunk, illetve alkalmaznánk, ha egyszerűen lehetne, különféle grafikus elemeket. Eddig erre a Word clipartjai szolgáltak, illetve néhány speciális, olykor nehezen megtalálható és nem különösebben tetszetős kialakítású karakter. Az Office 2007 SmartArt nevű elemei, amelyeket külön objektumként választhatunk ki és illeszthetünk be szövegeinkbe és táblázatainkba (valamint prezentációinkba), szintén egyszerűsítik a munkát és jelentősen gazdagíthatják dokumentumainkat.

Ezek egy kiegészítő eszközét képezik a Shapes címszó alatt választható, szintén tematikusan csoportosított elemek, amelyekkel a különböző folyamatábrákat, családfákat, hierarchiákat stb. gazdagíthatjuk. Érdemes tehát eljátszani vele, hisz ki tudja, mikor lesz szükség a használatukra valamelyik dokumentumunk elkészítéséhez.

EXCEL ÚJDONSÁGOK

A Wordnél leírtak természetesen az Excelnél is élnek. Itt is új, egységesen kialakított gombsorokkal találkozhatunk, amelyek között talán az egyik legfontosabb és leghasznosabb az Insert lapon a Charts szekció gombkészlete. Ezek segítségével valóban gyerekjátékká válik a látványos diagramok elkészítése.

A Data lapon található gombsorok – talán nem is véletlenül – az adatforrásokért, illetve adatkapcsolatok kezeléséért felelnek. Itt található még a korábbi Adatok menü néhány hasznos funkciója, mint a sorba rendezés, az adatok szűrése, vagy éppen a duplikált sorok eltávolítása.

ÉRDEMES KIPRÓBÁLNI?

Mindenképp. Igaz, a 60 napos próbaváltozat a tesztidőszak után beszünteti működését, de ez az idő mindenképp elég ahhoz, hogy eldönthessük, erre van-e szükségünk.

Minden tiszteletünk az OpenOffice.org fejlesztő csapatáé, és nem kevesen lesznek, akik úgy döntenek, számukra a teljesen ingyenes, nyíltforrású OpenOffice.org is tökéletesen megfelel, ám a redmondiaknak nem kell attól tartaniuk, hogy a közeljövőben elvesztenék ezt a piacot.

Az új Microsoft Office kiadás ugyanis nem csupán a szokásos látszatszolgáltatásokkal bővült, amelyeket tízezer felhasználó közül jó, ha egy próbál ki valaha is, hanem felrúgva a hagyományos menüszerkezetet, egy sokkal logikusabban, és a gyakorlati felhasználásnak megfelelően kialakított kezelőfelületet kapott. ■

Mobil Játékok

irta · LtB

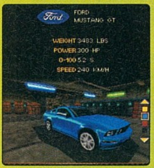
E havi hármasunk első darabja a száguldozás szerelmeseinek szívét fogja megdobogtatni, az Asphalt 3: Street Rules 3D-t elindítva virtuális aszfaltbetyárokká válhatunk. Ha az utak helyett inkább az űrben száguldoznátok, akkor a Planet Riders 3D jöhet szóba időtöltés gyanánt. Akinek viszont a sebességmánia kiélése után – esetleg helyett – inkább bowlingozni támad kedve, annak a remekül sikerült Midnight Bowling 3D az aktuális ajánlatunk.

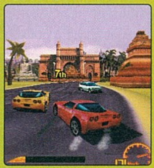
Asphalt 3: Street Rules 3D

Fejlesztő: *Gameloft* Értékelés: *9/10*

A mobilokon is mindinkább elharapózó 3D-láz már az Asphalt sorozat előző részét is elérte, akkor még csak a Symbian operációs rendszert futtató telefonok tulajdonosai élvezhették a modern köntösbe bújtatott száguldást, ám most megérkezett a harmadik rész mindenki számára elérhető javás, 3D verziója.

Az előző részekből ismert formula alapjai változatlanok: licencelt, a valós életből is ismert autókkal versenyezhetünk mindenféle városi környezetben a Föld különböző pontjain, hogy a lehető legtöbb pénzt összegyűjtsük, ami az új járművek és egyéb csecsebecsék kinyitásához kell. Az első igazi újítást az ilyen pluszok területén fedezhetjük fel, nevezetesen megjelent a kocsik tuningolásának a lehetősége, rögtön 16 különböző területen hangolhatjuk finomra a versenygépünk teljesítményét. Az alkatrészek szépen lassan válnak elérhetővé, ahogy nyerjük a versenye-





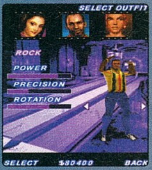
ket. Az anyósülés sem marad már üresen ezután, három igen attraktív lány közül választhatunk, akik kellemes kinézetük mellett még bónuszokat is adnak, ha társunknak fogadjuk őket. A rendőrlány társaságában például rögtön elnézőbbek a kollégái a csínytevéseinkkel szemben.

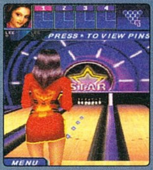
A legnagyobb változtatást azonban a Burnout széria lökdösődős játékmenetének átmentett elemei jelentik: A Beat 'Em All nevű új versenytípus is erre épül, itt csak az ellenfeleink kiütése a feladat, de természetesen a hagyományos versenyekben is van erre lehetőségünk. A grafika káprázatos, a járműveknek dinamikus árnyéka van, valamint a pályák is igen jól néznek ki. Összességében az egyik legjobb és legtöbb lehetőséggel szolgáló mobilos autóverseny, kár lenne kihagyni.

Midnight Bowling 3D

Fejlesztő: *Gameloft* Értékelés: *9/10*

A Midnight sorozatban megjelent játékok mindig is nagy hangsúlyt fektettek a hangulatra, a különböző neonfényben úszó éjszakai lokálok autentikus visszaadása azonban egyértelműen a Midnight Bowlingban sikerült a legjobban.





Az Instant Play-t, valamint hősünket kiválasztva rögtön egy ilyen szórakozóhelyen találhatjuk magunkat, hogy aztán egy rövid menetben bizonyíthassuk a tudásunkat, de persze van lehetőség bajnokságot is játszani. A kinyitható tartalmakban nem szenvedünk hiányt, jó néhány szereplő és ruhatáruk jelentős része nem választható, míg össze nem gyűjtünk elég pénzt, valamint ugyanez a helyzet a használható golyókkal is. Ez utóbbiak egyébként még különböző festésekkel tovább módosíthatóak, így igen egyedi kreációkat hozhatunk létre. A játék során felfedezhetünk különböző extrákat is a pályán, ezek begyűjtésével egyrészt a bónusz mód számos pályája közül nyithatunk ki egyet, de lehet azonnali következménye is.

A grafika igen jó, a klubok nagyon szépen kidolgozottak, a golyó tükröződik a pályán, valamint a szereplők is meglepően jól néznek ki telefonos viszonylatban, ráadásul a remekül kidolgozott visszajátszás módban sok szögből gusztálhatjuk meg a játék vizuális kvalitásait. Végre a hangszekció is kellő figyelmet kapott, a főmenüben szóló zene és a játék alatti hangok is viszonylag jó minőségben digitalizáltak. Remek és igen könnyen játszható játék, minden bizonnyal a legjobb bowling jelenleg mobilon.

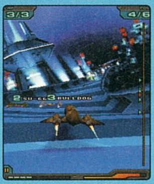
Planet Riders 3D

Fejlesztő: *Fishlabs* Értékelés: *8/10*

A Wipeout által lefektetett alapokra nem sok játék építkezik a telefonokon, hiszen ennek a stílusnak az egyik alapköve a látványos grafika, ami a közelmúltig nem volt igazán megvalósítható a legtöbb telefonon. Ezen áldatlan állapotot hivatott megszüntetni a Planet Riders, és ahogy a cím már árulkodik, teljes 3D-ben.

A szokásos opciók állnak rendelkezésre, belefoghatunk akár egyetlen versenybe, vagy nekiállhatunk a bajnokságnak is, valamint van lehetőség csak az idő ellen versenyezni is. A megmérettetések helyszínei a naprendszerünk bolygói és holdjai, külső és belső övezetre osztva. Az első versenyeink során még csak a belső övezet helyszínei állnak rendelkezésre, ezek teljesítése után mozoghatunk kifelé. Elég sokféle lebegő versenygépnek pattanhatunk a nyergébe. Ezek különböző nemzetiségű pilótáiknak jelleméhez igazodnak a felépítésük tekintetében. Pályából sincs kevés, ám valamennyivel kevesebb változatosságot mutatnak a járműveknél.

A látványra azt hiszem, nem lehet panasz, bár inkább számít jónak, mint kiválónak, akadnak már szebb darabok is a piacon. Sajnos a játék



néha egy kis lassulást mutatott, valamint a pálya is a szemünk láttára épülhet néhány esetben. A száguldozást aláfestő zene nem rossz, ugyan nem digitalizált, de a midik között mindenféleképpen a jobb darabok közé tartozik. Kellemes, hosszabb szórakozást ígérő játék a Planet Riders, ráadásul a könnyű kezelhetősége ellenére azért bőven elég kihívást is kínál.

S.T.A.L.K.E.R.

Teljesítményteszt

írta · Horváth Patrik

Alig másfél hónapja jelent meg a THQ gondozásában a több évet csúszó S.T.A.L.K.E.R., amely megkopott hírneve ellenére meglehetősen sok játékost ültetett a képernyő elé. Az 1986-os csernobili katasztrófa utáni fertőzött területen megannyi furcsa élőlény vetette meg a lábát, így a játékosoknak bizony nincs könnyű dolguk, annál is inkább, mert a program az átlagosnál sokkal nehezebbre sikerült.

A játékmenetben ennek megfelelően nagyon megoszlanak a vélemények, van, aki imádja, van, aki az év bukásának tartja a játékot, azzal viszont mindenki egyetért, hogy a grafika egészen kiválóra sikerült. Ennek hatványozottan megvan az ára, a nemrég megállíthatatlannak hitt GeForce 8800-as család bizony erősen megizzaszthatóvá vált. De mi a helyzet a kisebb kártyák tulajdonosaival? Nos nekik próbálunk most kicsit segíteni, végigvesszük a legnépszerűbb VGA-kat, szólunk egy pár szót a processzor- és memória igényekről és a végén értékeljük a tapasztalatokat.

PROCESSZOR- ÉS MEMÓRIAIGÉNY

Kezdjük a legfontosabbal, a procierővel. Tapasztalataink alapján egy középkategóriás videokártyával nincs szükségünk nagyon erős, akár kétmagos CPU-ra, hiszen a korlátozó tényező egyértelműen a VGA lesz, köszönhetően a végletekig kidolgozott grafikának. Amennyiben felsőkategóriás kártyával vágunk neki a küblicicák szeletelésének, úgy már elkelhet egy Athlon 64 X2 vagy Core 2 Duo processzor, hiszen beállítástól függően könnyen belefuthatunk processzor limitált helyszínekbe. A program képes kihasználni a több magot, erre külön fel is hívják a figyelmünket a kézikönyvben és a readme-ben egyaránt. Összegezve a tapasztalatokat, egy GeForce 7600GT mellé elegendő egy Athlon 64 is, 7900GS-hez és X1950Pro-hoz már nem árt egy X2 beszerzése, de ezt a játéktól függetlenül is megléphetjük, hiszen az AMD harmadik árcsökkentése után hihetetlen olcsók lettek ezek az alkatrészek. Amennyiben GeForce 8800GTS-sel vagy GTX-szel rendelkezünk, egy olcsóbb Core 2 Duo processzor a konyhafőnök ajánlata.

Térjünk át a memóriaszükségletekre. Itt már sokkal rosszabb a helyzet, mint a processzoroknál. 1 GB alatt gyakorlatilag a doboz nézegetésénél ne nagyon menjünk tovább, a program játszhatatlan lesz. Ezzel a mennyiséggel sajnos a legszebb beállításokról le kell mondanunk, a fénybeállításokat minimálisra, míg a részletességet maximum közepesre állítsuk, ellenkező esetben hosszas töltögetésre számíthatunk. 2 GB memória már elegendő a zökkenőmentes futáshoz, a játék ritkán fog töltögetni, amikor igen, akkor is maximum pár másodpercet vesz el életünkből. Windows Vista alatt valamivel rosszabb a helyzet, de egy érkező javítással állítólag a memóriagondokat részben orvosolják majd.

VIDEOKÁRTYA-IGÉNY...

...avagy nyúljunk mélyen a zsebünkbe. A játék egyértelműen a videokártyára a legérzékenyebb. Minimumként egy Radeon 9600-at, illetve egy GeForce 5700-at jelöltek meg a készítők, ami nagyjából rendben is van, ám ezekkel a játék maximum 640x480-ban bizonyult játszhatónak, statikus megvilágítással és minimális részletességgel. Amennyiben szeretnénk, hogy a program ki is nézzen valahogy, úgy erősebb DirectX 9.0c-s hardverre lesz szükség.

Első körben a GeForce 6600GT és GeForce 7600GS tulajokra gondoltunk, ezért egy GDDR3-mas memóriával szerelt GeForce 7300GT-t helyeztünk a tesztgépbe. A megvilágításnál a statikus bizonyult az ideálisnak, ha a tárgyak dinamikus megvilágítását bekapcsoltuk a program sebessége hatalmasat zuhant, gyakorlatilag játszhatatlanná vált (20-25 fps) még közepes részletesség mellett is. Felbontás terén a 800x600-at szereti legjobban a 7300GT. Ha beérjük a statikus megvilágítással, akkor akár 1024x768-ban is játszhatunk maximális részletesség mellett. Apropó részletesség. A minimális és maximális részletesség között gyakorlatilag csak a textúrák felbontásában van különbség, közepes és magas részletesség között sebességben alig pár fps az eltérés, így ha közepes részletességnél meg vagyunk elégedve a sebességgel, nyugodtan átkapcsolhatunk eggyel magasabbra. A szűrők közül az anizotropikus szűrést nyugodtan be lehet kapcsolni, de ilyenkor a részletességet vagy a felbontást egy picit csökkentsük, hogy a sebesség ne változzon.

A 7300GT után egy nagyobb ugrás következett és jött a GeForce 7600GT és a Radeon X1650XT, amelyek közül az előbbi a tavalyi év egyik legnépszerűbb középkategóriás kártyájának bizonyult. Mindkét VGA-val ugyanazokat a beállításokat találtuk optimálisnak, ebben a játékban tehát nem nagyon tud profitálni az X1650XT a kétszer annyi Pixel Shader egységből. A helyzet merőben jobb, mint a 7300GT esetében, igaz lehet, hogy a 256 MB videomemória is lendített a helyzeten. Ha ma-

A játék a VGA kártya teljesítményére a leginkább érzékeny

radunk a 800x600-as felbontásnál, akkor a program akár teljes dinamikus megvilágítással és maximális részletességgel is játszható sebességet tud produkálni, ami nem semmi egy 25 ezer forintos kártyától. Más kérdés, hogy ez a felbontás egy TFT monitoron mennyire néz ki szépen. 1024x768-ban a teljes dinamikus megvilágítástól meg kell, hogy váljunk és be kell, hogy érjük pusztán a tárgyak megvilágításával, amely véleményünk szerint sokat nem ront az összképen. A részletességet a megfelelő sebesség érdekében a maximálisról állítsuk át közepesre. Amennyiben szeretnénk kihasználni 17"-os vagy 19"-os TFT monitorunk natív felbontását (1280x1024), úgy meg kell barátkoznunk a statikus megvilágítással, amely komoly minőségromlást hoz a dinamikushoz szokott szemeknek, ám ilyenkor mehet a magas részletesség is, a program játszható marad, igaz sokkal csúnyábban fog kinézni, mint az 1024x768-hoz ajánlott beállításokkal.

Következő ugrásunk ismét egy nagyobbacska volt, elővettük a nemrég piacra került Radeon X1950GT-t és párját, a GeForce 7900GS-t. Ezekkel a kártyákkal már egészen jó helyzet állt elő, ugyanis 1024x768-ban maximális részletesség és teljes dinamikus megvilágítás mellett is játszható maradt a játék. 1280x1024-ben a részletesség maradhat a közepes-magas értékek valamelyikén, a teljes dinamikus megvilágításról már le kell mondanunk, válasszuk helyette a tárgyak dinamikus megvilágítását. Élsimítást még mindig ne alkalmazzunk, ha lehet, ám az anizotropikus szűrés nyugodtan használható.

Elérkeztünk a teljes pompához, pontosabban ahhoz a videokártyához, amely képes ezt nyújtani játszható sebesség mellett. Ez a VGA nem más, mint a Radeon X1950XT, amely a raktársöprésnek hála, már 50 ezer forint alatti áron beszerezhető és brutális teljesítményt nyújt jelen korunk DirectX 9-es alkalmazásaiban. Ami a S.T.A.L.K.E.R.-t illeti, az X1950XT-vel képesek voltunk maximális részletességgel, teljes dinamikus megvilágítással és 16x-os anizotropikus szűréssel kiszolgálni egy TFT monitort (1280x1024), ráadásul ha a megvilágításból, az árnyékokból és a látótávolságból egy picit hajlandók vagyunk engedni, akkor bekapcsolhatjuk végre valahára a teljes képernyős élsimítást is.

GOOD HUNTING S.T.A.L.K.E.R.

Tesztünk végére érve összegeznénk a tapasztalatokat. Amennyiben maximális részletesség és dinamikus megvilágítás mellett szeretnénk játszani ezzel a remek játékkal, úgy utunk kétfelé ágazik. Az egyik a hagyományos katódsugaras és 15"-os TFT monitorok tulajdonosainak szól, nekik az ajánlott felbontás 1024x768, a hozzá passzoló videokártya pedig a Radeon X1950GT. A másik út a nagyobb TFT tulajdonosoké, ők nem tudják megúszni a cikk végén említett Radeon X1950XT alatt, pusztán akkor, ha kisebb kompromisszumokat képesek kötni, ilyenkor egy X1950Pro is ajánlott vétellé léphet elő. Van egy harmadik út is, amely a szélesvásznú monitorokat birtokló játékosokat jelenti. Akik 19"-os példányokat néznek odahaza, azoknak szintén az X1950XT-t javasoljuk (illetve az X1950Pro-t, amennyiben kicsit kompromisszum képesebbek), akik viszont 20"-os vagy 22"-os monstrum előtt csücsülnek, azok alaposan vegyék szemügyre a házimalac szerepét betöltő perselyt, ugyanis nem fogják megúszni egy GeForce 8800GTS alatt (abból szerencsére elég a 320 MB-os változat is).

Árnyjáték

A különböző beállítások jelentős hatást gyakorolnak a játék által nyújtott vizuális élményre.

1. **Full Dynamic Lightning:** a legnagyobb teljeítményt követeli, cserébe teljes pompa, HDR effektek és valós időjárási hatások.
2. **Object Dynamic Lightning:** a legnépszerűbb beállítás, a maximális grafikától mindössze az időjárási effektekben marad el, amely legtöbbször az árnyékokban mutatkozik meg.
3. **Static Lightning:** A leggyorsabb, ám a legcsúnyább beállítás.

3Dconnexion Space Navigator PE

9.2 PC GURU index

A komoly, mérnöki fejlesztőrendszerek és a számítógépes játékok között első pillantásra nem sok közös pontot találunk, pedig mindkettőnek fontos alapját képezi a 3D-s térbeli világ leképzése számítógépeink kétdimenziós monitorára. Nem véletlen, hogy az első 3D-s videokártyák a mérnökök és nem a játékosok számára készültek.

Most egy olyan eszközt sikerült a kezünkbe kaparintani, amelyet szintén elsősorban mérnökök „forgatnak" (szó szerint), ám amely kellő célirányos fejlesztés után egy sereg játéktípus elengedhetetlen kelléke lehet. A 3D-s egérként, 3D-s kontrollerként meghatározott Space Navigator PE a 3Dconnexion cégtől származik, amelyet nemrég vásárolt meg a Logitech – a játékosok irányában történő fejlődés előtt tehát nem sok akadály áll. A BMW iDrive-jára hasonlító eszköz egy nehéz acéltalpra épített, vastag, gumiborítású henger, amelyet a tér minden irányába mozgathatunk, forgathatunk és billenthetünk is (azaz 3 irányban mozgatható, 3 tengely körül forgatható kontrollerről van szó). A henger talpának két átellenes alkotóján 1-1 apró gombot is találunk, amelyeknek funkciója szabadon programozható.

A készülék kivitele elsőosztályú, egyedül talpának súlyával nem voltunk megelégedve – hirtelenebb mozdulatok esetén tömege ellenére is elmozdítottuk, időnként fel is emeltük asztalunkról. A Space Navigator PE alapvetően még mérnökök számára készült, ennek megfelelően a dobozban található lemez segítségével tervező és modellezőprogramokhoz (többek között 3DS Max, AutoCAD és így tovább) csatlakoztathatjuk. Az USB-s eszköz alapból csak a támogatott programokkal működik, a Windows nem látja, mint irányítóeszközt. Első kipróbálásra és működésének begyakorlására azonban kiválóan használható a szintén támogatott Google Earth – mi olyan 10-15 perc „edzés" után már Luke Skywalker-t megszégyenítő ügyességgel repkedtünk New York felhőkarcolói között. A készülék érzékenységét valamennyi irányban igen tág határok között változtathatjuk, kezelés pedig a tanulási periódus után valóban pofonegyszerű.

írta · Wombath

Nagy örömünkre szolgált, hogy a gyártó weblapjának fórumain rábukkantunk egy, felhasználó által fejlesztett meghajtóra, amelynek segítségével normál kontrollerként használható Windows alól, tehát bármilyen program alatt használhatjuk – azaz játékok alatt is. Ezek közül a Space Navigator leginkább azoknál teljesít jó szolgálatot, ahol egy 3D-s világban karakterünktől függetlenül is mozognunk kell – azaz WoW-szerű MMORPG-k, Second Life, Tomb Raider és különféle RTS-ek alatt éreztük előnyét. Jól használható „kameramozgatásra" például az MS Flight Simulator alatt is.

Harman/Kardon GO+Play

8.7 PC GURU index

a z iPod-hoz készülő kiegészítők száma exponenciálisan növekszik – az egyre bővülő piacot pedig már olyan neves cégek is igyekeznek kihasználni, mint a Hi-Fi és High-end készülékeivel már kellő hírnevet szerzett Harman/Kardon. Az autóba szerelhető Drive+Play kiegészítő után itt van a Go+Play névre hallgató asztali dokkolóállomás. A mérete, formája és ára tekintetében leginkább az iPod Hi-Fi ellenfelének szánt eszköz feltűnő dizájnnal, kategóriájában kiválónak mondható hangminőséggel és jó csatlakozási lehetőségekkel rendelkezik.

A fekete-ezüst színvilágú eszköz első pillantásra egy robot fejére emlékeztet, a félköríves, rozsdamentes acélcső pedig nemcsak dizájnelem, hanem masszív fogantyúként is szolgál. Az iPod számára a tetőn került kialakításra egy dokkolóhely, amely természetesen valamennyi piacon lévő, dokkolócsatlakozós verzióval kompatibilis. Érdekes megoldás, hogy lejátszónk nem áll, hanem gyakorlatilag fekszik a Go+Play tetején – ez azt jelenti, hogy a kijelzőt csak akkor látjuk, ha felülről ránézünk. A készülék tartozéka egy rádiófrekvenciás távirányító is, amellyel egész távolból, és takarásból is utasíthatjuk a Go+Play-t. A dokkoló mellett négy, gumiborítású csatlakozót találhatunk még a H/K termékén: a külső tápegység csatlakozója mellett USB portot, a videós iPod-ok számára S-Video kimenetet és egy audio-bemenettel rendelkezik. Hálózati táplálás híján elemeket is használhatunk.

Hangminősége nagyjából az iPod Hi-Fi-nek megfelelő szinten áll, mivel négy „hangfallal" rendelkezik (minden egyes ráccsal fedett kör egy mélyközép és egy magas-sugárzót rejt), az elérhető maximális hangerő és dinamika is kifejezetten impozáns. A közeli hangszórók miatt persze a sztereo-hatás nem igazán érvényesül, házibuli esetén azonban inkább a hangerő a lényeg – abból pedig bőven áll rendelkezésre. Bonyolultabb zeneszámoknál a felbontás már gyakran nem elegendő, de ezen a téren nem marad el a kategória többi versenyzője mögött. Frekvencia-átvitele hasonlóan jó, és szerencsére nem tapasztaltuk a túlhangsúlyozott mélytartomány „dobozhangját" sem

Csúcsteljesítményű nForce 680i alaplap

ASUS Striker Extreme a könnyű összeszerelhetőség és stílusos játék jegyében

A közelmúltban tesztelt összes nForce 680i alapú négymagos processzorokat támogató alaplap közül a ROG(Republic Of Gamers) családba tartozó ASUS Striker Extreme alaplapját ajánlanám. A könnyebb összeszerelést támogató csomagolás és a stílusos játék mellett, egyben a legjobb teljesítményű alaplap a kategóriában.

Támogatja az Nvidia Quad-SLI Technológiát, és az új 1,333 MHz-es FSB specifikációt. E két jellemző is mutatja, hogy a Striker Extreme-t játékosok és tuningosok számára fejlesztették, biztosítva a szükséges erőt az akadásmentes játékokhoz és a rendkívüli teljesítményhez.

LCD Poster – Könnyű és stílusos rendszerfrissítés

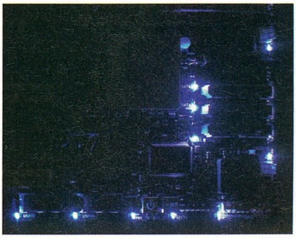
Az LCD Poster kiváló funkció a rendszer tuningolásához és a frissítésekhez. A legtöbb profi felhasználó hibakereső kártyát telepít, mely egy kétszámjegyű kódot ad, mellyel azonosíthatják a rendszer leállást okozó részét.

A hátsó I/O panelnél elhelyezett LCD Poster megnevezi az adott boot fázist kódok használata helyett. A hibás csatlakoztatás vagy konfiguráció miatti rendszerleálláskor, az LCD Poster a leállást okozó fázis nevét mutatja, így a felhasználó pontosan tudhatja, hogy mit kell átállítania.

EL I/O és beépített LED – Könnyed csatlakoztatás a sötétben is

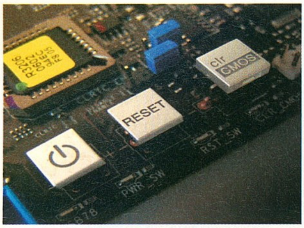
A LAN partik és az e-sport versenyek növekvő népszerűségével egyre több játékos és tuningos próbálja számítógépét a sötétben összeszerelni és finomhangolni, ami nem egyszerű feladat.

A Striker Extreme EL I/O funkcióval rendelkezik, mely a hátsó I/O panel megvilágításával teszi kényelmesebbé az eszközök csatlakoztatását, nincs többé rossz helyre csatlakoztatott eszköz. A stratégiai fontosságú helyeken lévő LED-ek megvilágítják az alaplap címkéit. A felhasználó a hátsó I/O kapcsolásával működtetheti a LED-eket. Ez a kapcsoló egyben áramtalanítja is az alaplapot, kivéve persze a LED-eket, így biztonságos összeszerelést tesz lehetővé. A könnyed összeszerelhetőség mellett a két jellemző egyedivé varázsolja az alaplapot stílusos megvilágítással.



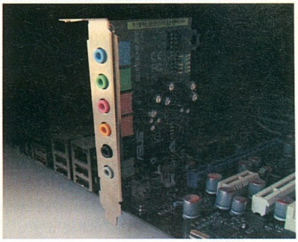
Alaplapi kapcsolók – Be- és kikapcsolás, újraindítás, CMOS törlése egyetlen gombnyomással

A gyakorlott felhasználó általában nem építi számítógépházba a rendszerét. Ezért néha rövidre kell zárnia az első panel érintkezőit a rendszer bekapcsolásához és újraindításához, a CMOS törléséhez pedig jumpert kell használni, vagy kivenni az elemet. A Striker Extreme-mel most mindez csak egy gombnyomás.



Supreme FX – Kiváló hangok

A Supreme FX hangkártya 24bit/192kHz-es mintavételezéssel minden csatornán kiváló hangminőséget biztosít akár fejhallgatón, akár 7.1 surround hangszórón keresztül. A mellékelt mikrofon háttérzaj-szűrővel rendelkezik, mely felismeri az ismétlődő és állandó zajokat (nem jel alapú hangokat), mint a ventilátor és a hűtőberendezés, és kiszűri azokat az érzékelt hangokból felvétel közben.



Mellékelt 3D játékok, 3DMark® 06 Advanced Edition, Kaspersky® Anti-Virus

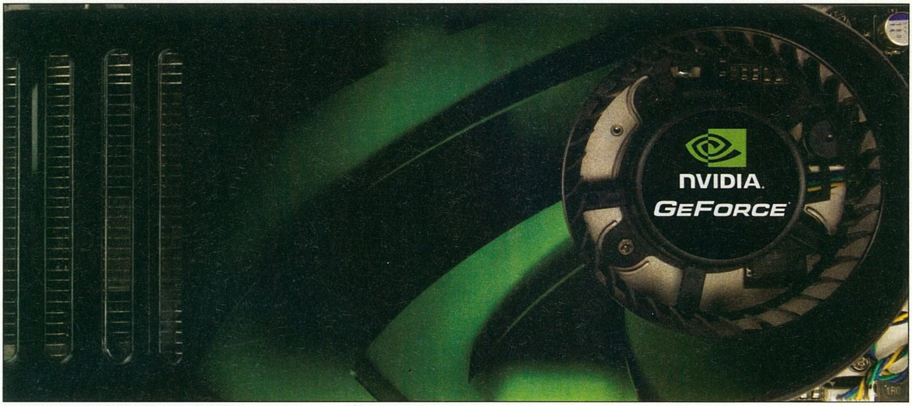
-Ghost Recon Advanced Warfighter fejlett fizikai effektekkel jelenleg az egyik legnépszerűbb játéknak számít.

-3DMark 06 a profi felhasználók leghitelesebb 3D-s teljesítményértékelő programja. Támogatja a fejlett SM2.0 és HDR/SM3.0 Shader grafikai teszteket és az egy és több magos processzorok CPU tesztjeit.

-Kaspersky® Anti-Virus Personal kimagasló vírusvédelmet kínál egyéni és otthoni-irodai használatra. A Kaspersky® Anti-Virus a rosszindulatú vírusok felismerési arányáról híres, mely a piacon a legmagasabb értéket képviseli.

Specifikáció:
-Intel® Quad-core CPU kompatibilitás
-Intel® Core 2 Extreme / Core 2 Duo kompatibilitás
-NVIDIA nForce® 680i SLI
-Két-csatornás DDR2 800/667/533
-SupremeFX / DTS Connect / Array Mic / Zajszűrő
-10xUSB
-6x beépített SATA & 2xeSATA
-2x1394a

Fizetett Hírdetés



DirectX 10

A videokártyák jelene

irta · Martinm

Minden újabb DirectX verzió megjelenésével ugrásszerűen javul a játékok látványvilága. A DirectX 10 azonban még ennél is nagyobb forradalmat ígér, és a látvány fokozása mellett a fizikai és általános feladatok gyorsítását is elhozza a mindennapokba.

A DirectX 10-et készítője, a Microsoft és az egész játékipar is messiásként várta a DirectX 9.0c után, ám amennyire nagy várakozás előzte meg az új API-t (Application Programming Interface), annyira nehézkesnek bizonyul az indulása. Az igény a valóságot megközelítő látványra és a megállíthatatlan fejlődés miatt a DX10 készítéséhez gyökeresen kellett megváltoztatni a szemléletet és magát a DirectX felépítését is. A nagy változtatás azonban áldozattal is járt, így fel kellett áldozni a Windows XP kompatibilitást, a DX9-es játékmotorok könnyű továbbfejleszthetőségét, és a driverkészítő csapatoknak is alkalmazkodni kell az új felépítéshez. Ezek összességében rengeteg erőforrást és időt igényelnek, így hiába a már hónapok óta elérhető DirectX 10, a DX10-es VGA kártyák, ezúttal a szoftvernek kell utolérnie a hardvert, hogy végre saját szemünkkel lássuk, mire is képes egy vérbeli játék-PC 2007-ben.

FORRADALOM MINDEN FRONTON

A DirectX 9.0c mára teljesen beérett – a játékfejlesztők kiismerték minden tulajdonságát, a hardverek kiforrottak, ám ezzel együtt egyre nagyobb gondot jelentenek korlátai, hibái, amik megakasztják a fejlődést és így az igazán nagy ugrást a látvány terén. Az alapjaitól újraírt DirectX 10 fejlesztésének első fázisában a Microsoft a játék- és hardverfejlesztőkkel egyeztetett, milyen változásokra van feltétlenül szükség, mit látnának szívesen az új verzióban, mit lehet feláldozni és vajon milyen lesz a jövő látványa. Mivel mindez a Vista készítésével párhuzamosan zajlott, a lehetőségek gyakorlatilag korlátlanok voltak, és éppen ez volt az, amire az új DirectX-ben szükség volt. Ezt felhasználva a Vistába szervesen integrált DirectX 10 egy egészen új szemléletet vezet be, ahol tulajdonképpen nincsenek meghatározott feladatkörrel rendelkező shaderek, az egyetlen kritérium, hogy ezek a processzorok minden, a szabványban leírt feltételnek eleget tegyenek. Ennek köszönhetően csupán a szoftverfejlesztőkön múlik, hogyan osztják be a GPU erőforrásait és hogy milyen effekteket programoznak le a lélegzetelállítóan valósághű látvány elérése érdekében. Az új játék API így szerves részét képezi az operációs rendszernek, aminek köszönhetően nem csupán jobb sebességet és erőforrás-kihasználást, de stabilitást is kapunk, így a DirectX végre kitörhet a játékok világából és meghódíthatja a felhasználói programok világát is. A DX10 a WDDM (Windows Display Driver Model) alapján immáron két felületet határoz meg, egyet az oprendszer mag (kernel) szintjén, egyet pedig felhasználói oldalon, így elvileg jól megírt driverrel a DX10 nem képes kék halálba fagyasztani gépünket, a legnagyobb probléma is megoldható a felhasználói oldalon lévő driver újraindításával.

Meglehetősen borsos azonban a belépőjegy ára a DirectX 10 világába, hiszen nem elég videokártyánkat lecserélni és várni a DX10-es játékokat, a Microsoft Vista operációs rendszerre is át kell térnünk, ha szeretnénk teljes pompájukban élvezni az idén megjelenő bombasikernek várt játékokat.

ÚJ DIMENZIÓK

A DX10 legnagyobb újdonsága tehát a szabadság, aminek legfontosabb eleme a szabadon programozható shader processzoros felépítés. Elődjeikhez képest a DX9-es GPU-k hatalmasat léptek a szinte bármire képes célprocesszor irányába, ám a nehézkes programozás, a kötött funkciók és felépítés lehetetlenné tették az igazán lélegzetelállító effektek leprogramozását, és az általános célú felhasználást is nagyban megnehezítették.

A DirectX 10 a szabadság mellett sokkal szigorúbb is lett, és csakis az a GPU nevezhető DX10-esnek, ami minden funkciót hardveresen, a szabvány szerint előírt módon és minőségben kezel. Ezt persze mindkét videochip tervező komolyan vette, így ál-DX10-es GeForce-szal vagy Radeonnal nem fogunk találkozni és szinte biztosra vehetjük, hogy az Intel első, valóban működő DX10-es integrált videovezérlője is betartja majd a szabályokat.

A DirectX 10 grafikáért felelős Direct3D alegysége már Shader Modell 4.0 szerint készült, ami szabadon programozható shader pro-

cesszorokat ír elő. Ezt mindkét (az Intellel mindhárom) cég GPU-i egységesített shader-architektúrával oldották meg, így a régi, már megszokott vertex és pixel árnyalók helyett egységes, mindenre képes shader CPU-k várják a parancsokat. Ez főként az erőforrás-elosztásban jelent igazán áttörő újdonságot, hiszen szükség esetén a vertex, majd a 3D-s kép előállításában soron következő pixel feladatokhoz csoportosíthatjuk a shadereket, ezzel drasztikusan megnövelve a GPU számítási teljesítményét. Régebben, a kötött felállású DX9-nél itt rengeteg várakozási ciklusa volt mindkét shadercsoportnak, hiszen a pixel árnyalók nem voltak képesek a 3D-s modellek vázainak pontjait számolni, míg a vertex árnyalók a pixelalapú effektek és a textúrázás során voltak kényszerpihenőre ítélve.

A DirectX 10 és az egységesített shader-felépítés (Unified Shader Architecture) igazi erejét azonban az adja, hogy nincsen kőbe vésve, milyen shaderfeladatokat lehetséges GPU-n belül elvégezni, így a játékfejlesztők akár több shader típust is meghatározhatnak. A DirectX 10-ben megjelent egyik ilyen előre-definiált típus a geometriai shader. Az új árnyaló a vertex shaderhez hasonlóan végpontokat számol, de képes az objektumok formájának megváltozatására is újabb háromszögek (poligonok) beillesztésével. Mindezt programozás segítségével, vagyis ezt többé nem a CPU-val kell számoltatni, ami nemcsak a CPU-t, de a rendszersíneket is tehermentesíti. A Geometriai árnyalóval lehetőség nyílik valósághű víz, füst vagy akár köd megjelenítésére, de jó példa a növényzet GPU-val számoltatott növekedése, vagy bármilyen, leprogramozható mozgás is.

Az új felépítésből adódó szabadság pedig automatikusan magával hozza a legkézenfekvőbb shader megjelenését is, ami a leginkább hiányzott a játékok világából. Ez a fizikai modellezés, amire ugyan voltak és vannak próbálkozások többmagos CPU-val, avagy külön hardverrel (Ageia PhysX), ám várható, hogy hamarosan a GPU-k nyújtotta fizikai számítás válik a legnépszerűbb megoldássá.

A LÁTVÁNY NEM MINDEN

A játékok világa azonban nem a végállomás, inkább a kezdet, hiszen a GPU-k előtt még hatalmas meghódítatlan terület van, ez pedig a felhasználói programok szegmense. A GPU-k alkalmazása ezen a területen drasztikus, 20-40x-es gyorsulást is magával hozhat, feltéve, hogy megfelelő feladatot osztanak ki a videochipnek. A masszívan párhuzamosított felépítés folytán a különböző ki- és betömörítések, video-, kép- és hangszerkesztések, valamint a számolásigényes matematikai, modellezési, animálási feladatok során várható, hogy előbb-utóbb megjelenik a DirectX 10-es GPU-k támogatása és ezzel együtt érkezik a drasztikus sebességnövekedés.

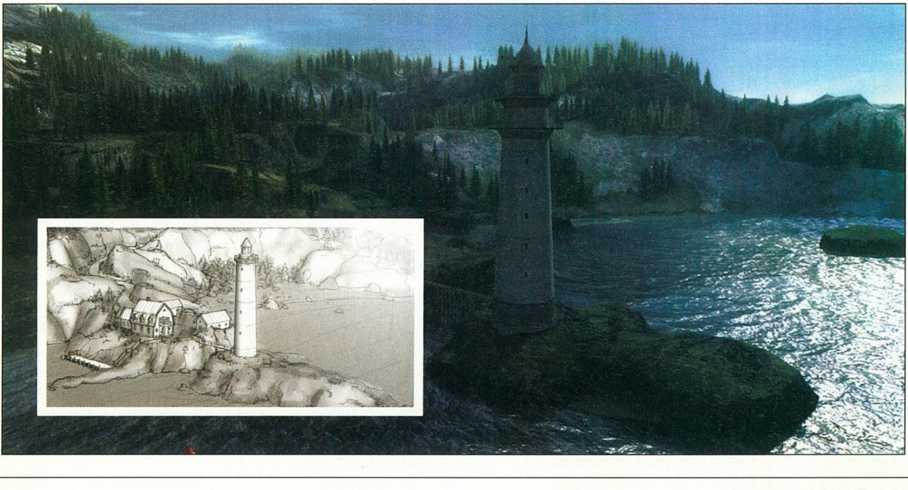
Egy másik, hasonlóan izgalmas terület az operációs rendszerek kezelőfelületei, ahol annak ellenére, hogy már a 21. században vagyunk, továbbra is a 30 éve feltalált, 2D-s, grafikus felhasználói felületeket használjuk. A fejlődés már megindult, amire jó példák a Linux Beryl, a Sun Looking Glass Projekt vagy éppen a Vista, ám a Sun korai stádiumban lévő fejlesztését leszámítva, ezek alapja továbbra is 2D-s, az igazi térbeli PC vezérlésre még hosszú éveket kell várnunk, amíg a beviteli eszközök és a szoftverek kihasználják a GPU-k nyújtotta lehetőségeket.

HATALOMÁTVÉTEL 2007

A DirectX 10-es szebb, jobb, látványosabb 3D-s világhoz szükséges összetevők már hosszú hónapok óta elérhetőek, megjelent a Vista, már tavaly piacra dobták az első DX10-es VGA kártyákat, csupán a játékok nincsenek sehol. A helyzetet tovább nehezíti, hogy a Vista alá készült driverek sem nevezhetőek még betonstabilnak, és hogy azt sem lehet tudni, a most megvett, DX10-esként hirdetett videokártya valójában milyen teljesítményre lesz képes az új generációs játékok alatt.

Mivel egészen április közepéig csupán az NVIDIA GeForce 8800-as kártyái léteztek, mint egyedüli DX10-es modellek, és mivel ezek kivétel nélkül a felsőkategóriába tartoztak, érthető a játékfejlesztők időhúzása. Az igazi forradalomhoz kiforrott driverek, a Vista széleskörű elterjedése (és elfogadása), valamint a tömegek számára is elérhető árú, DirectX10-es GPU-k megjelenése elengedhetetlen volt. Erről az oldalról nézve idén május a döntő pillanat, amikor már az AMD-ATI és az NVIDIA is piacra dobták DX10-es, középkategóriás modelljeiket, a Vista eladásai egyre csak nőnek és a driverfejlesztők is lassan beletanulnak a stabil és gyors Vista meghajtók készítésébe. Ettől kezdve csak győzzünk kapaszkodni, hiszen már nyár elején megindul a DX10-es játékok lavinája, és olyan hatalmas, évek óta várt nevek érkeznek, mint a Hellgate London, a Crysis, a World in Conflict és az Unreal Tournament 3.

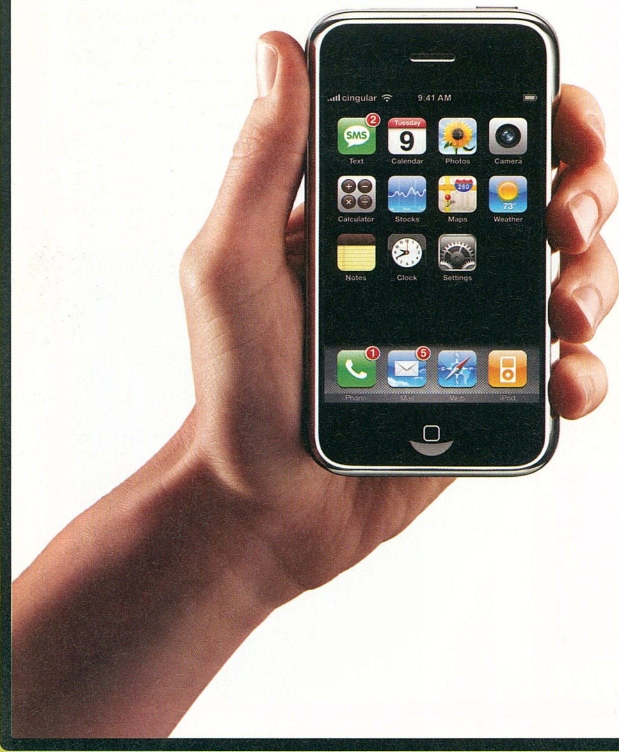
"Na másszunk fel, hátha ott nem lesz ilyen kilátástalan az életünk..."



Az iPhon lelke az érintésérzékeny kijelző, az egész telefon e köré épül

Az iPhone mellékhatásai

írta · Joshua, Shoebaron



Az Apple (újra) megváltja a világot?

A Különvélemény című film egyik emlékezetes jelenetének számít, amikor Tom Cruise a levegőben „hadonászva" vezérli a jövő egyik PC-jét. Igaz, a kapcsolatot valamiféle érzékelő kesztyű is segíti, a lényeg azonban az, hogy a cselekmény nem 2D-ben történik, és hogy a jól megszokott egeret hiába is keresnénk a képkockákon.

A filmben kitűzött dátum – 2054 – még rettenetesen messze van, azonban most mégis úgy tűnik, hogy máris elérkeztünk egy jelentős fordulóponthoz: a felhasználói felületek és a vezérlés forradalmához.

Hol tartunk most? Mindannyian ismerjük a Windows ablakait, a mappákat, az egérrel vezérelhető felületeket. Kétségtelen, hogy az iparág egyik legnagyobb forradalma, a Douglas Engelbart által feltalált egérhez fűződik, amelyre elsőként az Apple csapott le. Ez a cég dobta piacra az első személyi használatra tervezett komputert. A Lisa már '83-ban grafikus felhasználói felülettel és a géphez csomagolt egérrel büszkélkedhetett.

Itt kerül képbe az Apple, amelynek karizmatikus vezére az év elején a következő kinyilatkoztatást tette: a felhasználói felületek újabb mérföldkőhöz érkeztek. Az Apple annak idején bevezette az egeret – ez volt az első óriási lépés. 2001-ben megalkotta a Click Wheelt. Azóta már tudjuk, hogy az iPod nem csak a zenehallgatást, de az egész iparágat megváltoztatta. Most pedig bemutatja a „mulit touch" vezérlést és az újra feltalált telefont, az iPhone-t.

Steve Jobs persze szeret túlzásokba esni, de pontosan mire is gondol? Az érintésvezérlésre és ennek egy jól átgondolt változatára, vagyis a „multi touch" rendszerre. Elsőre mindez kevésbé hangzik forradalminak, de jobban belegondolva jelenleg nincs olyan eszköz a piacon, amelynek az operációs rendszerét és az alkalmazásait tökéletesen lehetne érintéssel vezérelni. Az iPhone-on nincs billentyűzet, nincs hozzá ceruza, egyszerűen csak egy „óriási", fantasztikus minőségű érintőképernyője van, erről lehet az összes funkcióját elérni. (Bár a drámai hatásokkal gyakran élő Jobs a bejelentésen megtréfálta a közönséget és elsőre bemutatott egy ceruzát – aztán persze a döbbent csöndben közölte, hogy a stylus borzalmas, csak elhagyod, elkeveredik; valójában senki sem szereti.) Hardver és szoftver tökéletes párost alkot tehát, már ha az iPhone az életben is annyira meggyőző lesz, ahogy azt az Apple vezér demonstrálta.

Egyszerű érintésvezérlésre már több eszköz is képes, gondoljunk csak a GPS-ekre, vagy a TáblaPC-kre, utasterminálokra például. Az iPhone természetesen túlmutat ezeken, különféle gesztusokat is értelmez, például a képernyőn a mutató- és a hüvelykujjunk össze- és széthúzásával lehet nagyítani és kicsinyíteni a fotókat, egyéb trükkökkel forgatni, dönteni, lapozni, görgetni. Ezen felül szenzorok figyelik például, ha a fülünknél tartjuk a telefont, vagy ha épp elforgatjuk – ezekre a mozdulatokra, cselekvésekre az OSX mobil változata dinamikusan reagál.

Valószínű, hogy az iPhone egy kellemes ízelítőt ad majd arról, hogy mi várható a közeljövőben a desktop fronton.

Egyelőre az OSX és a Vista is csak „egyszerű" 3D-s elemekkel villog, a nagy forradalom e téren még várat magára. Sokan a Google-t is esélyesként látják, mint a jövő felhasználói felületének megteremtője. Azt mondjuk nem nehéz megjósolni, hogy a kötött hardverrel dolgozó Apple-nek viszonylag egyszerű beépíteni egy érintőképernyőt például a következő generációs iMac-be. A kérdés az, hogy ez az új típusú vezérlés mennyire veszi majd le a lábáról az embereket? Használható-e a desktop komputereknél? Akarunk-e ennyit tornázni? Kicsit hasonló a helyzet mint a Wii esetében. A konzolpiacon a megreformált irányítás egyelőre töretlen siker, sokan azonban mégis a Nintendo lufi kipukkadásától tartanak.

Az égbolt elsötétítése, 2.

Gigantikus napfénytető

Alig néhány hónapja annak, hogy rovatunkban részletesen foglalkoztunk a globális felmelegedés megállítását célzó ideák talán „legelvetemültebbjével", ahol is tudósok egy, az amerikai Tom Wigley által vezetett csoportja nagy mennyiségű kéndioxid légkörbe juttatásával javasolta mérsékelni a földfelszínre jutó napsugárzás mennyiségét... Persze az olyan aprócska mellékhatásokra, hogy mi is történne a növény- és állatvilággal, vagy hogy az égbolt kékről beteges sárgára változó színe milyen nem kívánt változásokat indítana el az emberek többségének pszichéjében, nem kitérve. Időközben megszületett a következő, nem kevésbé furcsa terv is, ami azonban már első látásra is lényegesen humánusabbnak tűnik: Robert Angel, az arizonai egyetem professzora – nem kevéssé a Hegylakó 2-ben látotthoz hasonlatos módon – gigantikus „napfénytetővel" mérsékelné a sugárzás intenzitását, ezáltal szorítva vissza az üvegházhatás káros hatásait. Az előzetes számítások szerint alig háromezer milliárd dolláros terv (az „aligot" most kivételesen ironikus felhangok nélkül értettem, hiszen az ügy fontosságát tekintve szinte tényleg elhanyagolható összegről van szó) kb. 50 év alatt volna végrehajtható, mivel ennyi időre volna szükség a napernyőt alkotó több milliárd miniűrhajó legyártásához, fellövéséhez, és pályára helyezéséhez. Apropó, pályára helyezés: esetünkben ez tűnik az egyik legproblematikusabb kérdésnek, lévén a Földnél kb. tízszer hosszabb (!) szerkezet csak egy ún. Lagrenge pontban (vagyis olyan pozícióban, ahol a környező planéták tömegvonzása kiegyenlíti egymást) volna „lehorgonyozható", márpedig ilyen pont bolygónktól legközelebb másfélmillió kilométerre található.

Támadás Irán ellen?

A „300" technikai háttere

E cikk megírásának idejére már remélhetőleg minden Guru olvasó megtekintette (legalább egyszer) a Frank Miller zseniális képregénye nyomán készült, nem kevésbé zseniális „300" című filmet. Az alkotásnak, amely minden szempontból kiérdemli az epikus jelzőt, a „színfalak mögötti" része is igencsak masszívra sikeredett: mindösszesen tíz, vizuális effektekre specializálódott cég közel egyéves együttműködésére volt szükség elkészültéhez. A digitális utómunkák jó részét – mint a filmek túlnyomó többségénél – itt is az iparági körökben elsöprő népszerűségnek örvendő Avid szoftverrel végezték, azonban – figyelem! – a szerkesztés egy jókora hányada Final Cut Prot futtató Macintoshokon zajlott. Hasonlóképp a Maceket hívták segítségül az előzetes vágásához is, miután a kész filmet HD SR kazettákra és Quicktime-ra transzferálták. A 3D „effektgyártás" terén viszont már a megszokott nevek köszönnek vissza: Maya, XSI és Lightwave – mindez természetesen kedvező ár/teljesítmény arányú x86-os szerverfarmokon. Feltétlenül említést érdemel az a tény is, hogy a filmet – amely végleges változatában összesen 16 TB-nyi helyet foglalt el a diszk alrendszeren – a megszokottól eltérően 50-150 képpocka/másodperces sebességgel vették szalagra – ez teremtett lehetőséget arra a rendkívül „fluid" mozgásra, amelyet vélhetőleg mindenki leesett állal követett ama bizonyos vásznon.

Nem éppen technikai vonatkozású hír ugyan, de feltétlenül ide kívánkozik az is, hogy maga a forgatás viszont mindössze 60 (!) napig tartott. Nos, ennyi időt lehet megtakarítani, ha egzotikus tájak helyett kék háttér előtt instruáljuk a szereplőket... Végezetül következzék a 300-zal kapcsolatos talán legfurcsább fejlemény: Javad Shamqadri, a nem kevéssé őrült Mahmoud Ahmadinejad iráni elnök művészeti tanácsadója a perzsa kultúra durva megsértésével vádolta meg az alkotókat, sőt egyenesen odáig ment, hogy kijelentette, miszerint a film „az USA Irán ellen irányuló átfogó pszichológiai háborújának része". Később hozzátette azt is, hogy az ilyesfajta támadások eleve reménytelenek, hiszen „az iráni kultúra és az iszlám forradalom értékei oly mélyen gyökereznek, hogy azok nem árthatnak nekik." A jeles tanácsadó – aki egyébként maga is filmrendező – végezetül kilátásba helyezte, hogy Irán „méltó választ" ad majd olyan „hazai művészfilmek formájában, amelyek megfelelő módon mutatják be az iráni vívmányokat."

Hardver mentőöv

írta · Cray

ROUTER GOND

Üdv a gurusoknak!
Nemrég vettem egy SMC7004VBR BARRICADE márkájú routert a kábelnetemre és 2 gépre van megosztva. A probléma a következő: kb. néhány perc alatt a router eléggé felmelegszik, de még így sincs semmi probléma vele, vagy ez a melegedés teljesen normális??? Mert nagyon idegesít, hogy állandóan ki kell húzgálni. Ja és ha ez számít valamit celluxal 2 oldalt le van ragasztva, de nem hiszem, hogy ennek köze van a melegedéshez. Válaszukat előre is köszönöm. István

Kedves István!
Leveledben a megoldás: ha jól megnézed, akkor ezen a routeren oldalt vannak a szellőzéshez szükséges nyílások, amiket leragasztottál. Így viszont nem szellőzik, ami pedig nem szellőzik, az melegszik... Applikáld máshová a leukoplasztot, de ne pont a szellőzőnyílásokra, és máris nem fog annyira melegedni a szerencsétlen.

DVD ÍRÁS HIBA

Üdvözletem!
Remélem, jó helyre írom panaszomat. Nem vagyok régi olvasótok/előfizetőtök ugyan, de remélem, hogy egyszer ezt is elmondhatom majd magamról. A problémám a DVD írómmal akadt... ugyanis az utóbbi napokban CD-írással nincs gondja, de ha DVD-t akarok írni (Néróval szoktam, de nem hiszem, hogy újat mondtam ezzel) és az még nem is lenne baj, hogy nem engedi módosítani az írási sebességet, de az írás leáll azzal, hogy kiírja azt, hogy PNR-frissítési hiba... :S ennek következményeképpen a DVD is el van rontva és az írás sem sikerül. Mi lehet a baj? Lehet az írómon segíteni valamivel, vagy Baseballozhatok vele a haverokkal? Köszönöm segítségetek előre is! ShinyMC,
T-bánya City

Kedves ShinyMC!
Sajnos az említett hibajelenséget nem ismerem, de érdemes ellenőrizni a következőket: minden DVD-írót lehetőség szerint a secondary IDE portra érdemes bekötni, masterként. Mögötte lehetőleg ne HDD legyen slave-ként, hanem egy írás közben passzív eszköz (pl. DVD-ROM) vagy semmi. A lényeg annyi, hogy írás közben lehetőség szerint csak az író használja a secondary IDE portot, így nagymértékben csökkenthető a rontott lemezek száma. Tehát kerülni kell az olyan helyzetet, amikor pl. az íróval egy IDE csatornán lógó HDD-ről megy az írandó anyag, mert ez gyakran eredményezhet rontott lemezt, főleg kisebb teljesítményű komponensek esetében. Emellett érdemes lehet még frissíteni az író firmware-t, amit a gyártó oldaláról tölthetsz le.

GÉPFEJLESZTÉS

Tisztelt PC GURU Team!
Gépfejlesztés kapcsán kérem az önök segítségét. Kb. 80 eFt szánok rá. A konfigom Abit IS7 E2; 512MB ram; Intel Pentium P4 2.8GHz; Sapphrie Radeon 9600XT; Codegen 400W táp. Én úgy gondoltam, hogy vennék bele 1GB RAM-ot és egy Sapphrie Radeon X1950 Pro-t.
Azt szeretném kérdezni, hogy ez így mennyire alkalmas összeállítás lenne. Megéri-e a beruházást? Önök mit tanácsolnának nekem, hogyan tudnám egy kicsit felturbózni a gépemet? Szeretnék vele egy kicsit jobb felbontáson játszani, de nem full felbontáson. Szeretném jobban élvezni az Obliviont! Válaszát előre is köszönöm.
Tisztelettel Figura Zoltán

Ui. Az újság hihetetlen jó! Csak így tovább.

Kedves Zoltán!
Abban az esetben, ha nem szeretné lecserélni az alaplapot és a processzort, akkor arra mindenképpen figyelni kell, hogy az ABIT IS7-esek még AGP-s VGA kártyákkal üzemelnek, tehát az újonnan megvásárolni tervezett kártya kizárólag AGP-s csatolófelülettel rendelkezhet! A Sapphire X1950Pro szerencsére elérhető AGP-s változatban, ezért ezzel nem lesz gond. A beszerezni tervezett memóriával kapcsolatban csak annyit tudok tanácsolni, hogy lehetőség szerint valami jó nevű márka 1GB-os modelljét kellene keresni, ami (mivel sejtésem szerint a költséghatékonyság is fontos szempont) nem túl drága (pl. Kingmax). Ami viszont kimaradt a beszerzésből, az a táp. Egy ilyen konfigot vétek egy 400-as Codegenre bízni, ezért én az Ön helyében mindenképpen szorítanék helyet a költségvetésben egy minőségi (Sirtec, Chieftec, vagy akár ASUS) 400-420W körüli tápegységnek.

AKADOZÓ JÁTÉKOK

Sziasztok!
A gépemmel lenne probléma. 1 hétig nem voltam itthon, így a tesóm garázdálkodott a gépen. Nem tudom mit csinált, de ma, amikor bekapcsoltam, azt vettem észre, hogy a Windows meg a programok simán futnak, de ha egy játékot elindítok, akkor az akadozik. Kb. 5 mp-t fut, aztán megakad kb. 1 mp-re. Futtattam víruselenőrzést a legfrissebb nod32-vel. Próbáltam régi és új játékokon is, még a Starcraft és az Elma is akad. Ha viszont netes játékkal játszom (pl. startlapjátékok), azokat simán futtatja. Mi lehet a probléma?
Üdv:Gergő

Kedves Gergő!
Először is a legfontosabb (bocs, de nem hagyhatom ki): máskor ne engedd a tesódat a gép közelébe, ha elutazol, csomagold el a tápkábelt is. Nem egy nagy súly, kis helyen is elfér, és megkímél az ilyen problémáktól...

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Másrészről szerintem kérdezd meg a srácot, mit csinált vele. Valószínűleg fel lett telepítve pár olyan alkalmazás, ami rezidens módon pisztergálja a HDD-t, vagy más erőforrásokat. Nézz szét a telepített programok listájában, hátha van ott valami, aminek nem kéne. Ezután agy ALT+CTRL+DEL után nézd végig az aktuálisan futó programok listáját. Ha gyanús taszkot találsz, lődd ki a náthába. Ezután parancssorba vésd be: msconfig, és enter. Itt az automatikus indításnál szépen látszik, hogy bootolás után mennyi nyavalyát betölt kedvenc windózunk, aminek nagy része halál felesleges, ideje hát itt is rendet csinálni. Ha ezek után még mindig akad, akkor bizony (mindig röstellve adok ilyen tanácsot, de hát én is ezt tenném) nincs más hátra, mint az XP újrainstallálása.

VGA VÉTEL

Helló PC Guru Team!

Azzal a kérdéssel (kérdésekkel) fordulnék hozzátok, hogy nemtom milyen videokarit vegyek!

1. Na most nekem van egy ATI X600-om (PCI-Express), ami szerintem már elég elavult, mert a minap megvettem az R6 Vegast és sajna Shader Model 3.0 kell hozzá és ezen az X600-án csak 2.0-ás van! Én egy X1600-ra gondoltam, csak nemtom, hogy milyet: 512Mb, 256Mb... Igazából max. 30e forintot tudnék rászánni. A konfigom: AMD Athlon 3000+, 512Mb DRR-RAM (az említett videokari).

2. Na és itt a másik bibi: mindenhol megnéztem (Dxdiag, gép doboza, leírása) de nem tudtam meg, hogy milyen alaplapom van. Nem vagyok valami zseni de, ha az X600-as elmegy az alaplapomon, akkor az X1600-as is ugye?

3. Írjátok meg légyszi, hogy hol tudom megnézni az alaplap márkáját (BIOS)???

4. Ha tudtok az említett áron belül más karit, ami jobb az X1600-nál, kérlek írjátok meg!

Nem baj, ha nem tesztek be az újságba, csak kérlek, válaszoljatok!!! Előre is köszönet:
Bence

Kedves Bence!
Haladjunk szép sorban. Ha PCI-Express-es a mostani VGA-d, akkor csak arra figyelj új kártya beszerzésekor, hogy az új VGA is PCI-E-s legyen. Az alaplap márkája és tudása ebből a szempontból nem sokat nyom a latban, ha van rajta PCI-E slot, abban menni kell minden ilyen csatolással rendelkező kártyának. Bruttó 30 darab ezresért már X1900GT-t és jófajta nVidia 7600GT-ket is lehet kapni, szerintem közülük válogass.
Alaplapod márkájának és típusának meghatározása roppant egyszerű: leemeled a házad oldallapját, és bekukucskálsz. Ezt legkésőbb a VGA-kártya cseréjekor amúgy is meg kellene tenned, tehát a titok nem marad már sokáig rejtve... (Másik lehetőség az Everest letöltése, futtatása, az is kiírja. - Joc)

GÉPFRISSÍTÉS

Sziasztok Guruk.

Egy olyan kérdéssel fordulok hozzátok, hogy mivel mostanában látom a csini játékokat, amik jönnek ki, meg majd még ezután fognak kijönni, és elgondolkodtam 1 kis gépfrissítésen. Bár különösebb gondom nincs a gépemmel, mert amire én használom, azokban a felbontásokkal arra megfelel. Na mindegy, lényeg az, hogy a gépem: AMD 64 3000+, 1GB RAM, XFX Geforce 6600GT (ez egy ilyen gyárilag tuningolt változat, extreme gamer edition néven fut).

És Asus A8N SLI alaplap. (Azt hiszem nem delux, de tuti, hogy nem a prémium változat, de végül is ez szerintem lényegtelen is.) Na szóval, igen persze nekem is tetszenek a Core2 processzorok meg minden, de nekem olyan überbrutál teljesítményekre tulajdonképpen nincs szükségem. Többségében WoW-val játszom, meg ha van egy-egy újabb darab, ami megérdemli a figyelmemet, akkor azzal (Company of Heroes, F.E.A.R stb.) szóval most jönnek a kérdések tulajdonképpen: Először is videokártyát akartam újítani, egy 7600GT volt először tervbe véve, de aztán feledésbe merült az egész dolog és azóta meg van 8-as Geforce sorozat. Ebből megint csak az XFX példánya tetszett, a 320MB-os, de aztán arra is gondoltam, hogy azért az 512 nem lenne rossz a későbbiekre, tehát a 620 megás 8800as az, amin egyelőre gondolkodom. Olyan óriási nagy felbontásokra nekem tulajdonképpen nincs szükségem, mert a tft csak 1280*1024et visz, inkább csak a textúra részletességekre meg ilyenekre kellene. AA-t sem igazán használok, de lehet, ez csak azért van, mert ez a gép nem bírja a magas AA-t. :) Na most amit én sosem tudok eldönteni, hogy melyik processzornak hol van az a határ, hogy már visszahúzza a videokarit. Processzorra, ha netán frissíteni kell egy socket 939es X2es AMD-re gondoltam, valahol 4000-4800 környékén, hogy azért alaplapot már ne

kelljen cserélnem 1 darabig. De még azon is elgondolkodtam, hogy veszek még 1 ugyanilyen kártyát kb. 90 euróért és berakom SLI-be, de nem tudom, hogy ez mekkora teljesítményt eredményezne. Mert annak meg nem sok értelmét látom, hogy veszek még 1 kártyát és fél év múlva meg cserélhetem ki az egészet, és akkor 2 kártyát meg hova a búsba tegyek.

Na szóval csak arra lennék kíváncsi, hogy ez a proci milyen videokártyát bír ellátni, és ha netán veszek újat, akkor egy 8800as alá milyen processzort tegyek. Kösz a segítséget.
Balczó Béla

Kedves Béla!
Több választásod is van. Vagy veszel egy atomállat nyolcas GeForce-ot, és nem érdekel, mennyire húzza vissza a procid, cserébe a mostani 3000+-osból mindent ki fog hajtani a kártya, és amikor procit fejlesztesz, akkor már nem kell azzal a kérdéssel törődni, hogy vajh a VGA elég izmos-e az új CPU-hoz. Vagy veszel most egy szerényebb (és olcsóbb!) kártyát, és SLI-zel egyet (ha kevésnek bizonyul), ha lesz új CPU. Ezt én nem javaslom, mert az SLI bár jó dolog, de én nem tartom annyira elterjedtnek és kiforrottnak, hogy megérje a vele való bajlódás. Szerintem (mivel a CPU fejlesztése is tervben van) nyugodtan vedd meg most lehetőségeidhez mérten a leggyorsabb VGA-t, és később tegyél alá egy kemény procit.

USB KULCS

Kedves PC Guru!
A COSKIN CosKey 8 GB USB 2.0 kulcsról kérdeznék pontosabban a márkájáról, hogy mi a véleményetek? Mert ez a legolcsóbb 8 GB-os pen drive (15k) amit találtam és a kereskedők megnyerő infóin túl semmit sem találtam róla a neten (magyarul)! Csak azt kérdezném, hogy mennyire megbízható márka, mi a hátránya az árával ellentétben és mit tudnátok ajánlani esetleg helyette, ha nagyon gagyi? Ha válaszoltok, azt előre is köszönöm! Üdv. Zolesz

Kedves Zolesz!
Én férfiasan megmondom neked, hogy még életemben nem hallottam a márkáról. Látom, hogy itthon lehet kapni, nekem viszont azonnal beugrik a régi reflex: ami óccsó, az általában gagyi. Mondom mindezt úgy, hogy tényleg nem ismerem a márkát. Én legendásan konzervatív vagyok, és mivel a pendrive nálam munkaeszköz, ezért csak kipróbált, megbízható cuccot veszek. Sandisk, Kingston, Corsair stb. Én ezeket, és ezt a kategóriát ajánlom jó szívvel.

TÁP

Hello PC Guru!
Az lenne a kérdésem, hogy egy a szgépházamhoz kapott 400W-os táp elég-e egy Ati X1300hoz az a BMW-s Delux házam Wan Asrock p4v88+ alaplap 2200as Celeron proci Maxtor 30GB HDD DVD író DVD olvasó 512mega DDR. Köszi mindent. Deák Tamás

Kedves Tamás!
Tudnod kell, hogy két 400-as táp között is hatalmas különbségek lehetnek. Egy „vargáné" 400-as, és egy Enermax 400-as táp között a legfőbb eltérés a súlya: vargáné vasággyal fél kilós, az Enermax meg kb. ötször annyi. Ennek oka, hogy az Enermax belsejében nem spóroltak, és belerakták az anyagot oda, ahova kell. Ha a gépet bármilyen incidens éri az elektromos hálózat irányából, akkor az olcsóbb tápok esetében a felhasználó Szent Albert kezében van: csak a szerencse dolga, mit visz magával a gyenge minőségű tápegység. Prémium cuccnál ilyen esetben nincs miért aggódni, jobb esetben meg sem érzi az ember, hogy volt egy kis feszültségingadozás a falban. Mindemellett az is a helyzet része, hogy általában az olcsóbb házakhoz adott (olcsónál is olcsóbb) tápok bizony a gyengébbik kategóriába tartoznak. Sejtésem szerint itt is ez a helyzet. A javaslatom tehát az, hogy ha van rá lehetőséged, akkor cseréld ki minél hamarabb egy jó nevű 400-as egységre a mostani darabot.

VGA CSERE

Szia Cray!
Új VGA kártyát szeretnék venni XP direktX9 alá,és az érdekelne, hogy az eddig megjelent játékok mennyire használják ki a vid.kártyán lévő memóriák kapacitását. Tehát érdemes venni az 512 megásat, vagy esetleg már a 256 megásat sem használják ki a játékok?

Jó volt olvasni Stöki cikkét a 4. számú PC Guruban a 3D-ről. A 3D-s pong nagyon király lehet. Ezzel kapcsolatban a következő kérdésem volna. Mi a helyzet a VR sisakos dolgokkal. A VFX 1 óta nem igazán hallani a témával kapcsolatban szinte semmit, pedig tudtommal készült egy jobb minőségű VFX 3D névre hallgató ketyere is. Csak itt nálunk van ennyire elhanyagolva, vagy világviszonylatban is kifulladt a dolog?
Üdvözlettel BaryLL!

Kedves BaryLL!
A VGA piac sajátosságai és a játékokban alkalmazott egyre nagyobb méretű textúrák miatt természetes, hogy növekszik a kártyákon a RAM mennyisége. A játék által felzabált memória az alkalmazott felbontástól és a textúrák mennyiségétől, részletességétől is függ. Nem írtad konkrétan milyen kategóriájú kártyát keresel, így csak közelítőleg tudok tanácsot adni, ha erős VGA-t veszel és nagy felbontásban, nagy részletességgel akarsz majd játszani, akkor válassz 512MB-s kártyát. A VR-szemüvegek sorsa már izgalmasabb. Régen valóban nagy durranás volt a VFX-1, viszont ez nagyon drága volt, és azért volt neki hátránya bőven. Másfél óránál tovább ember nem bírta használni, mert vagy fájni kezdett a fejed, vagy annyira másvilágra kerültél, hogy a szemüveget levéve is egérrel akartál felnézni a plafonra, meg hasonlók. Biztosan Te is észrevetted, hogy ha pl. nyolc órát Quakeezel megszakítás nélkül, akkor már az utcán is úgy nézed a járókelőket, hogy na most merről lőjek alá egy rakétát, hogy jól találjam el és hasonlók... VR-sisakkal ez az érzés még intenzívebb. Ezért (és a nagyon magas áruk miatt is) nem is nagyon fejlesztették a dolgot. Pár éve még divat volt a prémium VGA-kártyák mellé VR-szemüveget adni ajándékba, de ezek nem „sisakok" voltak, csak szemüvegek, tehát annyira nem volt lehengerlő az élmény. Aztán ezek is kikoptak a piacról, a mai user jobban értékel egy-egy teljes játékot vagy egyéb jó szoftvert körítésként, mint egy plusz olyan kütyüt, amit kb. minden szökőévben egyszer venne le a polcról. Szerintem.

ajándék a szerelés, a tesztelés és 3 éves szerviz
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **126.900** 152.280
(Asus M2N-E, Athlon64 X2 4200+, 1GB/800MHz, 250 GB, Pioneer 112D, ATI X1950Pro, Asus ház 350W, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **138.675** 166.410
(ld. Sirius 3, de Asus P5NE-SLI,Core2Duo **E4400** 2*1,86G)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **205.250** 246.300
(Gigabyte M57SLI-S4, Athlon64/X2 5000+, 2 GB/800 DDR2, 320 GB HD, LG GSA H30N, **GeForce 8800 GTS**, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 450W táp, Logitech billentyű, MX400)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **221.775** 266.130
(ld.Sirius 3 Max, de GA965P-DS4, Core2Duo E6420 2*2,13)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **280.875** 337.050
(Gigabyte M59SLI-S4 lap, **Athlon 64 AM2 X2 5600+**, 2 GB GEIL DDR2/800, 500GB Samsung (16 MB) HD, NEC 7173 **GeForce 8800 GTX** 768M,Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **339.675** 407.610
(ld.Sirius 3Ultra,Asus P5N32-SLI, Core2Duo E6700

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. Tel: 413-0450
www.aliencomputers.hu H-P: 10-19, Sz: 10-14

GIGABYTE TECHNOLOGY
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal,
8800GTX 768M **115.500** 138.600 8800GTS 320M **62.600** 75.120
X1950 Pro256 **34.975** 41.970 GA-M59SLI-S4 **24.500** 29.400
GA-965P-DS3 **21.950** 26.340 GA-965P DS4 **29.975** 35.970
házak: Triton **13.500** 16.200 Aurora (alu) **22.300** 26.760

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 931C **58.975** 70.770 17" 731BF **42.975** 51.570
újdonság: 5ms 20" 204B **75.500** 90.600
6ms 19" 971P **76.675** 92.010 17" 770P **59.500** 71.400
8ms 19" 940N **41.650** 49.980 17" 710N **33.700** 40.440
21" 215TW (8ms, 1000:1, wide, Pivot) **98.500** 118.200
20" 206BW (2ms, 3000:1, wide) **59.975** 71.970
22" 226BW (2ms, 3000:1, wide) **73.250** 87.900

VGA, MB, HD, RAM 3évgarival (Leadtek, Sapphire 2 év)
Gainward 8800 GTX 384 bit 768 MB **109.600** 120.560
8800 GTS 320M **57.900** 69.480 8500GT 256M **18.500** 22.200
8600 GTS **42.325** 50.790 8600 GT silent **30.326** 36.390
Sapphire 1950GT : PCIe **29.500** 35.400 AGP **32.200** 38.640
Asus P5B Deluxe **34.200** 41.040 P5B-E **25.400** 30.480
P5N-E SLI **22.975** 27.570 AMD-s: M2N-E **18.750** 22.500
Hitachi 32MB 1TB!! **67.950** 81.540 750GB **46.700** 56.040
WD 16MB 250GB **12.800** 15.360 320GB **16.100** 19.320
Core2Duo E4400 **26.975** 32.370 E6600 **43.500** 52.200
újdonság E6700 **58.800** 70.560 E6420 **35.500** 42.600
SATA2 DVD-írók LG **6.250** 7.500 NEC **6.450** 7.740
A-DATA DDR/400 512M **6.950** 8.340 1GB **13.300** 15.960
Kingmax DDR2/800 512M **5.975** 7.170 1G **10.200** 12.240
Chieftec táp: 450W **11.500** 13.800 560WBTX **18.950** 22.740
Logitech X-540 (5.1) **13.875** 16.650 G7 lézer **16.800** 20.160
Creative X-Fi Fatality **36.850** 44.220 Gamer **27.900** 33.480

LEGYENEK JÓ LAPOK AZ ÖN KEZÉBEN IS!

…és lapjával akár félmilliót is nyerhet!

Akciónk fődíja 500.000 Ft!

Fizessen elő **2007. április 1. és május 31.** között legalább negyedévre bármely, a Magyar Posta által országosan terjesztett lapra és nyerje meg a **fődíjat** vagy a **további értékes nyeremények egyikét**!

A részletekről érdeklődjön a postákon, a kézbesítőjénél, a **06-80-444-444**-es zöldszámon, valamint a Posta internetes honlapján.

www.posta.hu

Posta hírlap

Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

ÚJRAINDULÓ GÉP

Netezés közben, olyan fél/háromnegyed óra múlva kijön egy rendszerablak, a következő (nem teljesen pontos) szöveggel: A rendszer újraindítást kezdeményezett. Mentsen minden adatot. Alul pedig 50-től visszaszámol. Azt írja ki, hogy az újraindítást NT AUTHORITY/SYSTEM kezdeményezte. Amint letelik az 50 másodperc, a gépem újraindul, nem tudok mit tenni ellene, nem tudom sehonnan kilőni, teljesen tanácstalan vagyok. Nagyon örülnék, ha válaszolnátok.
Hűséges vásárlótok.: :))
F1$ch3r

Kedves F1$ch3r!
Jellegzetes vírusfertőzés tünet. Pár évvel ezelőtt a Sasser és társai kezdték ezt produkálni. A történet a következő:
Valamilyen féreg vagy vírus (egy alapos vírusellenőrzés például a NOD32 próba- vagy teljes változatával kideríthető, pontosan melyik) direkt porttámadással próbált meg, a jelek szerint sikerrel bejutni a gépedre. A megoldás a következő:

1. aktualizált adatbázissal rendelkező víruskereső, Windows XP SP2 szervízcsomag, egyéb biztonsági javítócsomagok, tűzfal program beszerzése.
2. újraindítás netkapcsolat nélkül csökkentett (Safe) üzemmódban.
3. víruskereső telepítése és a telepítő médiáról (CD, pendrive stb.) a frissítések betöltése.
4. Vírusellenőrzés és mentesítés.
5. Tűzfal bekapcsolása. Ez lehet a Windows saját tűzfala, de jobb, ha profi programot (ZoneAlarm, Kerio, Outpost stb.) választasz.
6. Windows szervízcsomagok és biztonsági frissítések telepítése.

Mindaddig, amíg az 5-6 éve ismert sérülékenységek foltozatlanul vannak gépeden, az ismertetett tünet rendszeresen vissza-visszatérő jelenség lesz. Ezért kell az ilyen kártevők által "hasznosított" réseket befoltozni. A foltozás eszközei ismertek, ingyenesen letölthetők. Az XP SP2 csomag bizony 270 MB körüli, tehát ne számíts apró fájlra, amikor a letöltést tervezed.

Ha belefér az idődbe, nézz körül itt is, érdemes: http://support.microsoft.com/kb/890830/

Még két apróság:
1. A víruseltávolítás előtt a Windows helyreállító szolgáltatását ki kell kapcsolni, különben a későbbiekben bármikor előfordulhat, hogy a vírusfertőzött állapotot állítod vissza.
2. A Microsoft melegen javasolja a frissítő szolgáltatás bekapcsolását. Ha Windowsod legális, elvileg ez előnyös, mert a javítások (közöttük a biztonsági frissítések is) automatikusan letöltődnek és telepednek. Természetesen itt is előfordulhat olyan eset, amikor ellenjavallt valamilyen ütközés miatt ez a szolgáltatás, de ez már eseti elbírálást igényel.

NÉMA VISTA

Na az a nagy problémám, hogy feltelepítettem a Vista Ultimate-t, és minden jó és szép, de egy gondom van: nincs semmi hangja. Már a telepítés napján aktiváltam a kulcsot. A hangfalak rendesen be vannak kapcsolva, semmi szálszakadásuk nincsen. Egyszerűen nem jön semmi hang ki a hangfalakból, se a zenéknél, se a játékoknál, de még a Windows alap hangjai sem hallhatóak. Esetleg valami Realtek program kéne a Vistához? Előre is köszi!
CsBence

Kedves CsBence!
Ez az új rendszerek átka. Anno – mikor kijött – az XP-hez sem volt meg egy csomó beépített és külső periféria driver és kezelő szoftvere, most a Vista van ugyanabban a helyzetben. Ezeket úgy tűnik, neked kell felhajtani. Két felelőse van a problémának: a hardver gyártója és a Microsoft. Őket kell(ene) tehát nyaggatni...

Ha a hangkártyád alaplapi, akkor az alaplap gyártójánál kell először körülnézned, hátha megszánt az ég. Többet akkor tudnék segíteni, ha némi további részletet is elárulnál a hardverről.

MEDIA PLAYER 11 ELTÁVOLÍTÁSA

Az volna a problémám, hogy telepítettem a Windows Media Player 11-et, és nem tetszik. Hogyan lehetne eltávolítani gépemről és visszarakni a jól megszokott/bevált régebbi verzióját, mivel azt pedig felülírta?
Remélem, mihamarabb válaszoltok e-mailben!
Hoozy

Kedves Hoozy!
Ilyenbe magam is belefutottam. Én úgy oldottam meg, hogy a Vezérlőpult "Programok telepítése" appleten keresztül eltávolítottam a Windows Media Playert, még nyomait is kigyomláltam a Registry-ből, majd letöltöttem a http://msdownload.netacademia.net/download.aspx?prt=All
oldalról azt a korábbi változatot, ami még megbízhatóan működött.

SZOFTVERHAMISÍTÁS

Azzal a problémával fordulok hozzád, hogy egyik nap a gépemen megjelent egy "Előfordulhat, hogy ön software hamisítás áldozatává vált." felirat. Hát, hogy váltam vagy magam választottam azt hagyjuk, az a lényeg, hogy hamis. A Microsoft felajánlotta, hogy vegyem meg a jogtiszta XP-t. Nem nagyon fűlik hozzá a fogam, de ha már valamit meg kell venni, akkor Vista Home Premium. Az kb. megadja azt amit a Vistától várok. Jelen pillanatban nem akarok rohanni az áruházba és elhozni egy Vistát. Megmondom őszintén most inkább kenyérre kellene a pénz, ahogy előre látom 1-2 hónapon belül meg tudom venni a Vistát kb. 50 000 HUF-ért. Véleményed szerint kihúzhatom addig hamis OPrendszerrel vagy nem? Még egy apró kérdés, ha a Vista mellett döntök, akkor az 1GB kingston RAM elég lesz ahhoz, hogy szépen fusson? Ha nem, akkor a memória kipótlása megoldható Readyboostal? A legutóbbi újságban lévő cikkből úgy vettem ki, igen. Válaszodat előre is köszönöm.
Üdvözlettel: C!K4

Kedves C!K4!
Meg kell valljam, inkább arra bíztatnálak, hogy várj még egy keveset. Magam is hasonló inzultus áldozatává váltam, és a legváratlanabb időpontokban szakítja meg a munkámat az üzenet, mely szerint oprendszerem hamis. Az egész oka, hogy a Microsoft Magyarországon beerősített a WGA program, azaz a frissí-

tésekkel automatikusan feltelepedik az XP-re az eredetiség-ellenőrző.

Több dolgot is tehetsz a helyzet megoldására.

1. Vehetsz egy Vistát
Ez esetben egy csomó pénzedbe fog kerülni, kellemesen leterheli a gépedet, amelynek erőforrásai nem biztos, hogy elegendőek a számára.
Elvileg 1 GB memóriával jól érzi magát, de mint tudjuk, a Windowsok folyamatosan lassulnak, ahogy telik a merevlemezed, és ahogy minden erőfeszítéseid ellenére egyre töredezettebbek lesznek a partíciók.

További “örömhír”, hogy egyes driverekre bizony várnod kell, és a programjaidnál egyenként ellenőrizned kell, hogy (megfelelően) működnek-e Vistán. Sajnos erre semmi garancia a játékok esetén.

2. Idén még vehetsz egy OEM vagy dobozos, vagy ha diák vagy, akkor student kedvezményes XP-t. Ezzel jól jársz, mert csak rá kell telepítened, megadva az új CD kulcsot és elvégezve az aktiválást.
Ez a megoldás szerintem olcsóbb, és az eddigi drivereidet sem veszíted el.

Végezhetsz természetesen szűz telepítést is, hogy tiszta lappal indulj a jogtisztává tett rendszereddel, és hidd el, az XP is képes kihasználni az 1 GB vagy több memóriát.

3. Olyan jogsértésekre semmiképp sem bíztatlak, hogy szerezz kéz alatt, feketén egy érvényes CD kulcsot, és azzal telepítsd újra, mert ennek az is a kockázata, hogy az új kulcsot is zárolják és kezdheted elölről. Tehát marad a dobozos vagy OEM vagy Student vagy vállalati termék hivatalos beszerzése, hogy ne csak téged revolverezzenek, de te is könnyen megszorongathasd a Microsoftot, ha nem megy úgy, ahogy ígérték.

4. Valószínűtlennek tartom, hogy megpróbálnád az átállást Linuxra, ezért nem is javaslom, hogy most vágj bele. Ez még ráér.

Ami pedig a Readyboost-ot illeti, a magam részéről inkább szkeptikus vagyok vele. A pár százalék sebesség-nyereséget elveszíted azzal, hogy elkoptatja erőforrásaidat újabb programok futtatásával. Egészségesebb megoldás a RAM bővítés, ha megoldható, és a bőséges merevlemez kapacitás biztosítása, például egy második vinyó beszerelésével.

Ami a(z újra)telepítéseket illeti, a szűztelepítés, ami az adataid mentése után a vinyó újrapartícionálásával indul, azért is előnyös, mert megszabadulsz az alábbi szemetektől:
- töredezett fájlok a merevlemezen
- el nem távolított, felesleges temp fájlok
- a Temporaly Internet Files mindenféle szemetei
- már nem használt, uninstallált, tévedésből felkerült programok fájljai
- felesleges Registry bejegyzések tömkelege stb.

Egy kis odafigyeléssel, tervezéssel olyan rendszert alakíthatsz ki, ahol különválaszthatod az oprendszert és az adataidat, és csökkentheted a töredezettség-mentesítéshez szükséges időt az adatterületek és a rendszer és program partíciók különválasztásával és egy TEMP partíció kialakításával.

Az mindenesetre egy jó megoldás lehet a későbbiekre, hogy ha a szűztelepítés után, amikor már Office és egyéb szoftvereid, a driverek, kedvenc segéd és játékprogramjaid már fent vannak, csinálsz egy Ghost-os mentést a rendszerről, például DVD-re. A későbbiekben ezzel gyorsabban állíthatod helyre, ha valami miatt beütne a crach.

OLLA, OLVASÓK!

Négy témakör köré csoportosult az e havi levéláradat. A pozitív hangvételű küldeményeket egyrészt a C&C-s kiskönyv gerjesztette, ami osztatlan lelkesedést és elismerést váltott ki bennetek, így a jelek szerint beletrafáltunk vele a tutiba, míg a másik süti dolog a DVD-tok volt, így elképzelhető, hogy visszatérő jelenség lesz belőle. Persze nem volt minden fenékig tejfel, így két negatívabb történés árnyalta az egyébként paradicsomi állapotot: egyrészt a késés feküdte meg a gyomrotokat, valamint az ezzel összefüggő Gun-talanság okozott gondokat. Szerencsére Hancu „távozása" nem okozott nagy lelki törést, a többség feltehetőleg levette, hogy továbbra is itt lesz köztünk, olvashatunk tőle. Na nézzük, mi foglalkoztatott még benneteket az elmúlt néhány hétben.

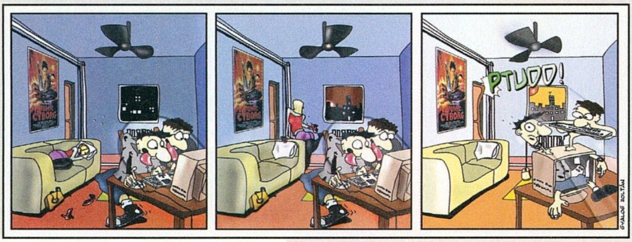
A BOX ÉS BIRKÁS ÚR

Nos kedves Levrov olvasók és Zak!
Nekem 1 ötletem és 1 megjegyzésem lenne. Először a megjegyzés:
1. Mostanában elég sok olyan levél érkezik a Levrovba, amelyik bírálja az újságot, a 2007/02 lapszámban is malydnem (üdv korrnéni)**(khm... – korrnéni)** 1 féloldalas kifejtés volt arról, hogy nem kell 2 oldalas kép Medieval 2-ről (De Igenis Kellenek Oldalas Képek).

A második az ötlet:
2. Az ötletem az lenne, hogy a cikkek végén ne csak három (grafika, zene, játékélmény) adat és gépigény legyen! Az egész „adatbázis" jó de még kellene +ban a grafika, zene, játékélmény mellé még néhány adat: menü, átvezető videók, szinkron, újrajátszhatóság, hangulat, effektek, történet.
Így pont összejönne a 10 és így könnyebb kiszámolni a %-ot.

Még valami: az új PC Guru ajándéka (24 oldalas könyv, extra DVD) nagyon tetszett pedig igazából nem nagyon csípem a stratégiákat sőt... Szóval meg akarjátok-e ezt ismételni? Mert amikor néztem az extra DVD-t arra gondoltam, hogy nem is szeretem a C&C-t és még így is élveztem, mi lenne, ha mondjuk a BIA3-ról lenne ilyen DVD? Szerintem először elájulnék a gyönyörűségtől, aztán az örömtől...
Egy hű (Levrov) olvasó: Pg Loc

Ui. Kicit hoszú levél let! (iszlát korrnéninek is)! **(Amíg meg nem vágtam... ööö, mármint a levelet.)**
Ui. 2: A mellékelt csomagot ne bontsd ki, hacsak nem Birkás Petinek hívnak!
(Ui. 2.2.: Nyaklepra bomba van benne külön Birkás Petinek címezve!)



1. Örülök, hogy ebben veled – és az olvasók többségével – egyetértünk. 2. No ez már egyik kicsit komplikáltabb ügy: korábban több összetevőből állt össze az értékelés, és éppen az átláthatóság és egyszerűség (no meg némi értékelési ésszerűsítés) miatt váltottunk a jelenlegi verzióra. Továbbá az általad kigondolt módnál sem lehetne egyenes arányban számolni a különféle szempontokat, hiszen a menü vagy a szinkron sosem lesz olyan hangsúlyos egy játéknál, mint a grafika vagy a hangulat, így akkor is számolgatni kellene. 3. Mivel majd mindenki kiájult a könyvtől, számíthattok rá újfent (bár ezt most így meghasaltam, a Sasától még nem kérdeztem meg, de ha valami ennyire népszerű, akkor csak nem hagyjuk parlagon heverni).

Na és az utóiratra reagálva: Birkás Petit érdemei elismerése mellett más, fontos beosztásba helyeztük át (de a kritikusai ne örüljenek, csinálja tovább a filmrovatot is), és ez most tényleg igaz: személyében találtuk meg Hancu utódját a szerkesztői fronton. Ebből következik, hogy mi alapvetően bírjuk a fiút, néha még azt is, amiket írni szokott (hehe), szóval ne szapuljátok nagyon.

WIKI

Csá Zak!
Szeretnék egy viszonylag normális cikket összerakni a Wikipédiára, és ehhez szeretném megkérdezni, hogy 2002/11 és 12-es száma volt-e a Gurunak?

Én 2003/6 óta veszem a lapot ezért jó lenne, ha tudnál adni az e között és 2002/9 között mellékelt játékokról egy listát.
Előre is kösz.
Idavid

Én inkább a Fresh Wikivel raknék össze valamit, de ám legyen: most így hirtelen el nem tudom képzelni, miért ne lett volna 2002/11 és 12-es szám, bár ha jól rémlik, valamikor abban az időben volt egy újságszétszakadás és egy számösszevonás. A korábbi mellékleteink listája pedig minden lapszám DVD-jén megtalálható, az „előző mellékleteink" rovatban.

PÁLYAKEZDŐ ROVAT

Csáó!
Előre is elnézést, hogy én most eltérek a megszokott komolytalan hangvételű levelektől, de tanácsot szeretnék kérni, mondjuk tőled is ebben a témában. Ugyanis a PC GURU 2007/04-es számában pont a levelezés alá szúrta be a tördelőtök, (ezért is írtam pont neked...:)hogy egy bizonyos cég különböző munkakörökben munkaerőt keres. Ami engem viszont nagyon felháborít, hogy ennyi meg annyi éves tapasztalat ilyen, vagy ehhez hasonló munkakörben SZÜKSÉGES. Namármost a pályakezdők hogy kezdjenek el így dolgozni, ha mindenhol találni valami hasonló kitételt??? Ez az úgynevezett ÖRDÖGI KÖR.
Szerintem sok mindenkit érdekel a dolog, így talán egy-két mondatban reagálhatnál a levrov hasábjain! Értsd: ne csak az ilyen kazuáros baromságokkal foglalkozzatok (bár hál'istennek jó pár hónapja én vagyok az első, aki felhozza ezt az idétlen témát...:) **(Na azt ne hidd, havonta töménytelen mennyiségű kazuárt gyom-lálok ki a postaládámból...)**
David

Na ez most megint egy nagyon bonyolult kérdés, dióhéjban csak annyit tudok mondani, hogy amíg egy cég hr-ese könnyedén

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

„R.Charlos most tudja meg, HOGY AZ ÖTÖSLOTTÓ VÁRHATÓ FŐNYEREMÉNYE 12000000 Ft!"
Havas Gergely

„Ha tüsszent a kapuskesztyűbe tessék!"
Szepesi Mihály

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

válogathat a tapasztalt, nagy gyakorlattal rendelkező munkára váró jelöltek között, addig rendre ilyen hirdetéseket fogunk olvasgatni. És valahol érthető is, sőt még hibáztatni sem lehet érte... maximum azt, aki olyan szakmai képzéseket indított sok-sok évvel ezelőtt, ami most egy csomó „felesleges" munkaerőt termelt ki adott szakmákban.

KÓSER KARÁCSONY

Hello a PC Guru TM-nek...
Lenne egy olyan kérdésem, hogy van-e olyan weboldal ahonnan le lehetne tölteni a Fall magyarosítást vagy vami hasonlót... mert jó lenne, mert csak angol verzió van meg... és nincs sok kedvem szöszmötölni vele... Lehetne a következő rejtvény, hogy mi az az: endoplazmatikus retikulum **(ám legyen)**. Ez egyébként az alapműveltséghez tartozik, szal mindenkinek tudnia kell mi is ez... na jó, talán nem mindenkinek...
Nagyon jó a CnC3 rész a PC Guruban, csak egy gondom volt vele... mire kiolvastam, majdnem kifolytak a szemeim... a betűk színe és a háttér nem illettek össze... amúgy teljesen kóser volt (mint egy karácsonyfa).
További szép napot!
Balhorog

Fall magyarosítást vagy valami hasonlót? Hát a Fallout jut így hirtelen eszembe, az hasonló, de félek te valami másra gondolsz. Kóser, mint egy karácsonyfa? Érdekes szópárosítás, ezt sem hallottam még!

KIÁLLÍTÁSOK

Szeva Zak!
Meg tudnád mondani, hogy mikor szokták megtartani az E3-at és a Games Convention-t? Amúgy nagyon cool az újság, mindig a Levrovval kezdek és legyen még sok rejtvény! Még valami: miért olyan jó a WoW? Valahogy nem indulok be attól, hogy egy évet játszok, csak azért, hogy legyen egy 2497-es szintű orkom aranyozott dárda-miafenévél.
Üdv: Roky12

A két rendezvény most meglehetősen közel lesz, mindössze egy hónap különbséggel kerülnek megrendezésre. Az E3 július közepén, míg a GC augusztus végén datálódik. Az orkoktól én sem indulok meg, ugyanakkor ez a játékmenet már a Diablo esetében is bejött a cégnek, és most sem mondanám, hogy 8 millió előfizető téved. Szóval kutakodj tovább, és előbb-utóbb megtalálod majd, amitől te is beindulsz.

ÉLETTELEN FENYEGETÉS

Kedves PC Guru!
Az Azerothi Esélyegyenlőségi Szövetség (továbbiakban: AES) képviseletében fordulok Önökhöz, ugyanis ügynökeink már hosszú ideje szemlélik, miként diszkriminálják a hordásokat, alantas jelzőkkel illetik őket stb. Ezennel felszólítjuk Önöket, hogy ezzel hagyjanak fel, vagy Önökre uszítjuk a No-Life 70es Gankerek Klubját, a hatóságokat, Orgrimmar őreit, az ügyvédemet, az anyósomat és a szomszéd Bélát aki már három napja a rugójával játszik.
Köszönettel, az AES.

Tisztelt AES!
Tájékoztatom, hogy teljes mértékű tévedésben leledzenek, ugyanis a PC Guru semmilyen formában nem azonosult a fent említett eszmékkel, nem tett semmi olyasmit, ami a vádakban szerepelt, lévén, hogy a szerkesztőség minimum 70%-ban hordás érdekeltségű karakterekkel rendelkezik. Mindössze szerény személyem az, aki elkövette a fentieket. Tájékoztatom továbbá, hogy nevetséges fenyegetéseik a Gankerek Klubjával, valamint Orgrimmar őreivel kapcsolatban semmilyen formában nem hatnak rám, ellenben az anyósának, és különösképpen a három napja rugózó Bélának említése komoly aggodalommal töltött el, ezért hosszas mérlegelés után úgy döntöttem, hogy egyelőre felhagyok ez irányú tevékenységeim gyakorlásától.
Tisztelettel:
Zak

MEGMONDÓEMBER

Na hell Zak!
Eléggé késős ez a mostani szám... :D **(Laza kezdés, rögtön a szívünkbe döföd a tollad...)** Talán még bele is férek, de ha nem akkor ez az azutáni... na mindegy! Szüljétek meg! A lényeg, hogy nagyon bánt egy dolog! Mégpedig az, hogy bevakítotok itt mindenféle dolgot, és nem egyszer mondtátok már vissza a dolgot, szerintem dolgozzatok kicsit előbbre! Tudom, nagy paraszt vagyok, hogy itt beleszólok a munkamenetekbe, de szerintem titeket is sok fejfájástól és magyarázkodástól kímélne meg, ha előre jól betesztelnétek, hogy műxik-e a gámé mielőtt kitoljátok akárhányezer példányban. Nem kell szerintem itt menőzni, hogy mi lesz a következő durrogtatás. Jobb, ha simán nem okoztok csalódást!
Tudom, komoly az újság, de el tudnék viselni benne több humort is! Biztos viccesek vagytok, a levrov az... már csak az én levelem miatt is! Éljen a mérhetetlen egóm!
Na pápista! Én süppedek (álá: Nari)
Blooddove értékelt...

Tehát ha jól értem, ne jelentsük be előre, mi lesz a következő teljes játék, hanem adjunk valamit, így nem lehet csalódás. Hát nézd, nem tudom, mennyire aratna osztatlan sikert ez az ötlet, de valami azt súgja, hogy ha mi ezt most megcsináljuk, sokszor fog elhangzani a neved a fórumokon és a levrovban, és nem konkrétan pozitív felhangokkal. Ettől megkímélendő inkább elvetem a dolgot, de ennek ellenére most nem írok semmit a következő játékokról. Egyébként túl nagy vakítás és átverés nem volt, mindössze nem kaptuk meg a Gunt, így lépni kellet, akárcsak ebben a hónapban.

ÚJSÁGÍRÓ

Csá Zek!!!!
Nekem az lenne a kérdésem, hogy minek tanuljak tovább, ha én is játékújságíró szeretnék lenni?

Válaszod előre is köszönöm!!
Üdvözlettel: Martin!

Minek tanulj tovább? Hát hogy okos és ügyes legyél, és le tudd írni a nevemet pontosan. De viccen kívül, így konkrétan nem tudnék mit mondani, lévén hogy momentán ahány ember, annyiféle helyről jött, így nincs bevált útvonal. Jól kell tudni írni, érdekesen, olvasmányosan és helyesen. És kell némi érzék és játékokhoz kötődő tapasztalat is. (De ez most nem olyan tapasztalat kedves David, ami miatt te is reklamáltál! Itt játékokkal eltöltött tapasztalatra gondolok, nem pedig újságíróként eltöltött tapasztalatra. Ez arra jó, hogy például az illető tudja, mi valódi újdonság egy adott játékban, és mi az, amit átvettek innen-onnan.) És persze hatalmas adag szerencse is kell, tekintve hogy milyen kis létszámú szakterületről van szó.

Közben eszembe jutott egy másik módszer: szerezz egy rakás felesleges pénzt, keress meg azzal, hogy te ezt szeretnéd a Guru és a köz érdekében befektetni, és ezt leginkább a nekem történő adományozás útján tudod elképzelni. Kellően nagy – értsd minimum hét számjegyű – felajánlás esetén garantálok neked egy helyet a csapatban.

...UTOLSÓ PILLANATBAN

Helló Zak!
Lenne egy kis gondom, és fogalmam sincs, hogy hová küldjem a mailt, ezért téged zargatlak.
A problémám csupán annyi, hogy hiába várom a Guru májusi számát, egyszerűen eltűnt, nem érkezett meg, és nem tudom, mi történt vele útközben. [...]
Anita

Na akkor ez a terjesztés, őket zargasd légyszi, erre már tényleg nincs kapacitásom. Szóval hamarosan jön a nyári szünet, legközelebb megírom, ki hol fog nyaralgatni, hátha valakivel sikerül majd összefutnotok a szünidő/szabadság ideje alatt a világ egy eldugott pontján.

Sziasztok!

Zak (levrov@pcguru.hu)

írta • Birkás Péter

PÓKEMBER 3.

SPIDER-MAN 3.

Nem túlzok, ha azt mondom, hogy tűkön ülve vártuk mindenki kedvenc Pókemberének harmadik kalandját, ami annak rendje és módja szerint, világpremier módjára érkezett hazánkba. Sasával már fél órával a sajtóvetítés előtt a helyszínen toporogtunk, és alig vártuk hogy Póki ismét befonja a vásznat, és feltűnjön végre a Homokember és a kegyetlen Venom. Bár hatalmas várakozásokkal álltunk a film elébe, senki nem mondhatja, hogy ne akartuk volna szeretni ezt a filmet, ám bárhogy erőlködtünk nem ment. Ami frenetikusra sikerült az első és második részben, az most durván a visszájára fordult, és nem győztük mereszteni a szemünket, de nem a sötét, s még csak nem is a látvány miatt. Tudjuk, hogy a Pókember mozikban mindig is nagy hangsúlyt fektettek a szereplők civil életére, de amit most kapunk az túlmegy minden határon. Nem lenne ám baj, hogy az érzelmek kerülnek előtérbe, de hogy ilyen erőltetett formában, azt már nehezen viseli el az ember. Peter és Mary Jane dialógusai fájdalmasak, akárcsak a melléjük társuló színészi játék, és a széteső történeten az új karakterek sem segítenek. A képregényben komoly múltra visszatekintő Stacy család megjelenése súlytalan, Gwen egyenesen ostoba mellékszereplővé degradálódik, ami a rajongók számára igen komoly érvágás lehet. Ha mindez nem lenne elég, bekerül a képbe a fekete pókruha, minek hatására hősünk jelleme drasztikus változásokon megy keresztül. Ahelyett azonban, hogy kapnánk egy igazi sötét Pókembert, csupán egy ripacs és nevetséges Peter Parkert kapunk, aki olykor nem által zongorázni és bútorokon táncolni, csak, hogy az utcán zajló kínos csajozási momentumokat ne is említsük. Raimi olyan irányba tolja el a karaktert, ami minden jóérzésű embernél kiveri a biztosítékot, s mindeközben alteregóját, mintha el is hanyagolná. A fekete pókruha lehetőségei kiaknázatlanul maradnak, ahogy a gonoszok is, hiába van itt erőteljes Homokember és Venom, valahogy meg sem közelítik a zseniális Doc Ock színvonalát. Ugyanígy az akció, a filmben ugyan van négy-öt komolyabb akciószekvencia, ám egyikük sem képes überelni a második rész vonatos, vagy éppen a ház homlokzatán játszódó ütközetét. Bár a trilógia végül lezárásra kerül, a harmadik rész nagyon nem akar működni, s ezen már sem a brutális Venom, sem a látványos finálé, és a végső csavar sem segít. Mire ide eljutunk már belefáradunk a fölösleges és nevetséges jelenetek özönébe. Két és fél óra sosem tűnt még ilyen hosszúnak, és sosem gondoltuk volna, hogy Pókember film alatt halkan skandáljuk: legyen már végre vége. Hiába ment jól a szekér, Raimi és testvére hatalmas baklövést követtek el a forgatókönyvvel, akárcsak a Daredevilben, olyan sok mindent igyekeztek belezsúfolni művükbe, hogy végül nem bírtak a rendelkezésükre álló anyaggal, akárcsak a fekete ruha esetében, a nyúlós ragacs vette át az uralmat az alkotók fölött, az elmúlt évek legnagyobb csalódását produkálva ezzel. Mindezek mellett reméljük, hogy csak mi őrültünk meg, és nektek legalább annyira tetszeni fog, mint nekünk az első kettő. Kevesebb lelkesedéssel, de azért még mindig: Hálóra fel!

Összegzés: Elbaltázott harmadik rész, a sokat akar a szarka tipikus esete. Elhanyagolt karakterek, csöppet sem érdekes események, kínos pillanatok semmi egetverő látvány, a kevesebb ezúttal tényleg sokkal, de sokkal több lett volna.

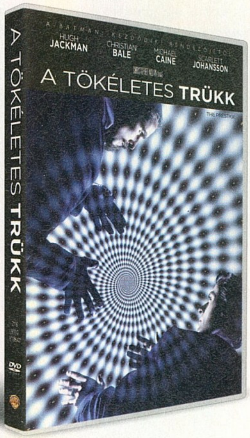
Hossza ▪ 140 perc
Rendezte ▪ Sam Raimi
Szereplők ▪ Tobey Maguire, Kirsten Dunst, James Franco, J. K. Simmons, Thomas Hayden Church

PC Guru Index:

03.05

A TÖKÉLETES TRÜKK
THE PRESTIGE

Lassan-lassan eltelik 2007 első fele, de még mindig mondhatjuk, hogy az idei év egyik legjobb filmje a Tökéletes trükk című mozi volt. Christopher Nolan ismét az emberi lélek rejtelmeibe merült alá, megidézve közben az 1900-as évek és a modern technika hajnalát, egyben a valódi bűvészek alkonyát. Filmjében olyan sztárok brilliroztak a főbb szerepekben, mint Christian Bale és Hugh Jackman, kiegészítve olyan mellékszereplőkkel, mint a veterán Michael Caine és az elbűvölő Scarlett Johansson.



A remek rendező és a kiváló aktorok mellé pedig olyan történet társul, amit sokadszorra is érdemes újra megtekinteni, hiszen a záró képsorokkal sem lesz vége a kérdéseknek. A lehetőség pedig immáron adott, hiszen május elején érkezik a DVD kiadás, így akár már minden este nekigyürkőzhetünk a rejtélyeknek. Ha pedig már úgy érezzük, hogy a bűvészek nem tudnak nekünk újat mutatni, akkor jöhetnek az extrák, amelyről meg kell állapítanunk: egy kicsit szegényes, bár ezt a keveset legalább magyarul kapjuk. A kínálat része a rendező naplója öt rövidfilmmel a mágikus trükkökről, és a látványvilágot bemutató szett, amelyben gyönyörködhetünk a jelmezekben, a díszletekben, található egy így készült filmet és egy posztergalériát. Ha bónusztartalom nem is sarkall a megvételre, a film bizonyosan, hiszen egy ilyen remek darab nem hiányozhat egy gyűjtő polcáról sem, ha pedig botor módon a moziba nem ültünk volna be, egyenesen kihagyhatatlan alkotásról beszélünk, hiszen ezt a filmet (így vagy úgy, de) mindenképpen látni kell.

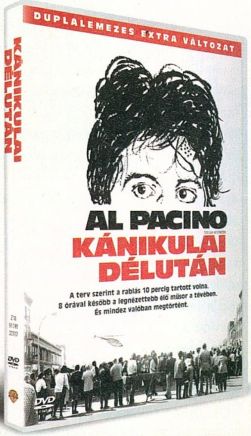
1 lemez
Rendező ▪ Cristopher Nolan
Szereplők ▪ Christian Bale, Hugh Jackman, Michael Caine, Scarlett Johansson
Hang ▪ magyar, angol, cseh (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (2.40:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh
DVD Start ▪ Május 8.

PC Guru Index:

04.05

KÁNIKULA DÉLUTÁN
DOG DAY AFTERNOON

E havi második ajánlónk igazi klasszikus mozi több mint harminc évvel korábbról a zseniális Sidney Lumet rendezésében, az akkor még a pályája elején lévő Al Pacino szereplésével. Történetünk szerint egy igen kemény nyári napon két kisstílű alak elindul bankot rabolni, ám az akció nem sikerül túl fényesre, így a helyszínen hamarosan ezernyi rendőr hemzseg a sajtó hiénáiról nem is beszélve. A film nem csak azért érdemes a beszerzésre, mert a mozitörténet legjobbjai dolgoztak rajta és Oscar-díjat is nyert, hanem azért, mert egy valóban izgalmas, erőteljes alkotásról beszélünk, ami a fotelbe szegezi a nézőt, némi mondanivalóval, és társadalomkritikával is illet, ami három évtized távlatából is ugyanúgy megállja a helyét, mint a megjelenésének idejében. A dupla lemezes kiadáson természetesen extrákat is fellelhetünk, melyek közül az egyik legfontosabb Sydney Lumet audiokommentárja, sajnos ezúttal is csak az angollal könnyedén megbirkózó nézők számára. A második korong szerencsére már sokkal „engedékenyebb" hiszen az ide került extrák már magyar felirattal is bírnak, a szélesebb közönség örömére. Amit kapunk az egy jubileumi werkfilm, a film alapjául szolgáló valós eseményekről, a szereplóválogatásról, a forgatásról és a mozi utóéletéről. Emellé még jár egy kisfilm a hetvenes évekből, amelyen a rendezőt mutatják be. Összességében ez sem egy vastag felhozatal (bár a jubileumi werkért simán megéri) de a filmmel együtt szintén olyan kiadvány, ami az igényes mozi kedvelőinek tökéletes választás lehet.



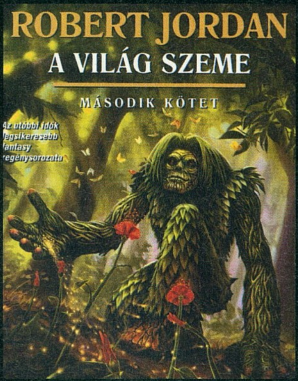
2 lemez
Rendező ▪ Sidney Lumet
Szereplők ▪ Al Pacino, John Cazale, James Broderick, Charles Durning
Hang ▪ magyar, angol, német, lengyel, spanyol (mono)
Kép: ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, horvát, cseh, dán, finn, német, görög, héber, olasz, norvég, lengyel, portugál, szlovén, spanyol, svéd
DVD Start ▪ Május 22.

PC Guru Index:

04.05

ROBERT JORDAN

A világ szeme



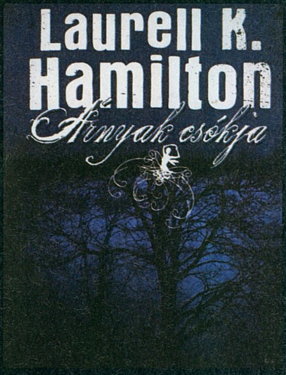
Az Idő Kereke sorozat sok olvasónknak nem lesz ismeretlen, hiszen a Robert Jordan által teremtett fantasy világ már immáron tizenhét éve van jelen a hazai piacon (is) és kéttucatnyi utánnyomással büszkélkedhet. A világ szeme a sorozat első olyan könyve, amely két kötetre bontva lát ismét napvilágot, s mi ebből is most a második részt ajánljuk a figyelmetekbe (természetesen azzal a kiegészítéssel, hogy az első is létfontosságú a valódi élményhez és a folytatásokhoz).

Jordan munkája kifejezetten azoknak az olvasóknak nyerheti el a tetszését, akik szeretik a messzemenőkig kidolgozott, hosszan ívelő, monumentális történeteket. Az Idő Kereke pontosan ilyen munka, hiszen a sorozat immáron tizenegy könyvvel büszkélkedik, ebből fakadóan nagyon hosszú időre képes lekötni a fantasyért rajongó egyéneket. A Világ Szeme tehát egy hosszú utazás legeleje, kezdete, amely korokon átívelően mesél egy nagyszerűen megalkotott világról, a műfaj legjobb hagyományait követve, letehetetlen olvasmányt biztosítva ezzel mindenkinek, aki elmerül benne.

Beholder Kiadó
PC Guru Index:
05.05

LAURELL K. HAMILTON

Árnyak csókja



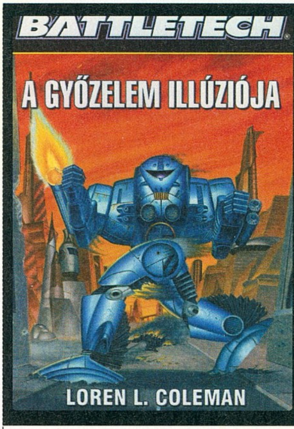
Laurell K. Hamilton neve bizonyára sokunknak ismerősen csenghet, hiszen az általa írt Anita Blake könyvek hazánkban is hamar sikeresek lettek. Az Agave Könyvek legújabb, a szerzőtől származó kiadványa viszont egy teljesen új karakter történetét nyitja meg. A felütés a már megismert univerzumhoz hasonlatos, csak vámpírvadász helyett ezúttal egy tündérhercegnővel ismerkedhetünk meg: Meredith Gentryvel. Hősnőnk Los Angelesben dolgozik magándetektívként, természetfeletti ügyekre specializálódva. „Hétköznapi" élete azonban nem tart sokáig, hiszen nagynénje visszarendeli birodalmába, és Meredith ismét részese lesz a tündérpraktikáknak, melynek tétje nem más, mint az élete. Akinek bejöttek a korábbi Hamilton kötetek ezúttal sem fog csalódni. Ha pedig most ismerkednénk a szerzővel és megkedveljük a stílusát, akkor ismét csak szerencsés helyzetben vagyunk, hiszen még rengeteg hasonló kötet vár minket egy másik karakterrel.

Agave Könyvek
PC Guru Index:
04.05

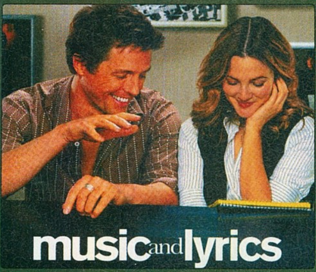
LOREN L. COLEMAN

A győzelem illúziója

A Battletech sorozat huszonkilencedik magyarul is napvilágot látó kötete a Solaris VII-re kalauzol minket, egy világra, amit mindenki csak úgy emleget: a Játékok Világa. A Solaris VII uralkodója maga a szórakoztatás, minden a pénz körül forog és a mechháborúk is csak sportesemények, amire a Belső Szféra minden zugából sereglenek a versenyzők. Ilyen harcos Michael Searcy is, aki hosszan tartó munka segítségével jutott a ranglétra csúcsára, igen komoly játékos presztízst szerezve magának. Lételeme a küzdelem, s nála nem csupán a győzelem számít, hanem maga a harc, amely igazi látványosság, az igényeket kiszolgáló show-elem. Mindez azonban csak addig marad „játék", amíg az ellentétek túl nem futnak az arénák falain. A Solaris VII hamarosan maga lesz a csatatér, s hősünknek szembesülnie kell a ténnyel: a győztes az utolsó élő harcos, aki talpon marad a küzdelemben. Coleman regénye üde színfolt a Battletech világban, új szelét mutatva a világnak, ezzel egy egészen új színt csempészve az intrikáktól „terhelt" sorozatba. Kellemes kikapcsolódás, rajongók természetesen előnyben!



Beholder Kiadó
PC Guru Index:
04.05



Music and Lyrics
Soundtrack

A mozikban nem zavart sok vizet a Zene és Szöveg című könnyed kis romantikus vígjáték, amely Hugh Grant és Drew Barrymore közreműködésével engedett bepillantást a popszakma rejtelmeibe egy egész leheletnyit cinikus felhanggal. Ezen mozi filmzenéjét ajánljuk most a figyelmetekbe, elsősorban azoknak, akik látták a címadó alkotást (és tetszett nekik), ugyanis egyértelműen nekik okozhat szórakoztató pillanatokat ez az összeállítás. A lemezen megtalálható minden a filmben elhangzott dal (a színészek tolmácsolásában) így gyakorlatilag egy válogatásról beszélhetünk, hiszen különböző stílusok sorakoznak fel a lírikustól egészen a rapes pörgős szerzeményig. A fénypont a filmet nyitó klip dala, Hugh Grant előadásában (persze nem rossz a Barrymore-ral előadott duett sem), egy szerzemény, ami kicikizi az egész nyolcvanas éveket. Utánozhatatlan és már csak ezért az egy számért megér odafigyelni az egész lemezre.

PC Guru Index:
04.05

Warner Music

Dreamgirls Soundtrack

Sony BMG

Előző címünkkel ellentétben a Dreamgirls pont egy olyan mozifilm volt, ami igencsak bekerült a középpontba (jutott is neki két Oscar), természetesen megérdemelten (mi is dicsértük), és a filmhez tartozó lemez is egy olyan válogatás, ami egyaránt érdekes lehet a filmzene-rajongóknak és az R'n'B szerelmeseinek. A korongon a vásznon elhangzó dalok kaptak helyet szépen sorban, és természetesen itt is a színészek (akik közül ugye Beyoncé valójában a pop üdvöskéje) adják elő az egyes szerzeményeket, ahogyan a filmben is. Bár akadnak gyengécske produkciók (Jamie Foxx nem az igazi) az igazi kraftot a két szenzációs hölgyemény Jennifer Hudson és a már emlegetett Beyoncé biztosítja. Az általuk előadott számok erőteljesek, élvezet hallgatni őket, igazi mestermunkák és olykor, csak a hangfalakból szólva sokkal hatásosabbak, mint amilyenek a moziban voltak. Aki tehát odavolt a filmért, esetleg csak az elhangzott zenékért, akkor számára ez az album kötelező darab.

PC Guru Index:
05.05

Warner Music

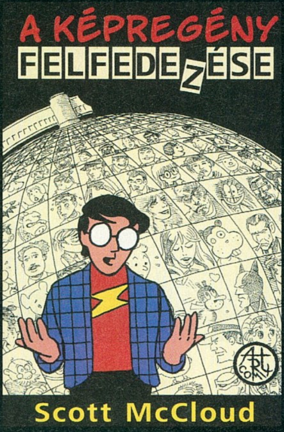
Teenage Mutant Hero Turtles
SOUNDTRACK

Az e havi harmadik ajánló is a filmzenékből tevődött össze, szerencsére igen vegyes válogatásban, amit mi sem bizonyít jobban, mint az új animációs TMNT muzsikája, ami igazán mozgalmas, fiatalos és a legfelkapottabb csapatokból válogató összeállítást takar.

Az ugribugri harcos teknőcök mellé ugyanis olyan előadók dukálnak, mint a Gym Class Heroes, a Jet, a Billy Talent nevű formáció, a P.O.D. és még sorolhatnánk. A Tizennégy trackből csupán az utolsó kettő a hivatalos filmzene, és nyugodtan mondhatjuk, hogy bár rövidke szerzeményekről van szó, Klaus Badelt azért kitett magáért, ugyanis ütős és egy számon belül is változatos anyagokat sikerült összehoznia a lemez végére. Ez a két szám, ha nem is korszakalkotó, azért mindenképpen kellemes a fülnek. Összességében tehát egy kellően mozgalmas albumról van szó, kifejezetten a mozi rajongóinak, vagy azoknak, akik a PC-ről vagy a konzolról leszakadva is szívesen cipelik magukkal a teknőc hangulatot.

PC Guru Index:
04.05

SCOTT MCCLOUD
A képregény felfedezése



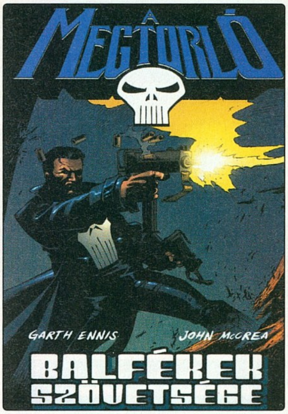
A hazai képregények folyamatos és egyre látványosabb fejlődésének köszönhetően már nem csak rajzolt történetek, de hozzájuk kapcsolódó „szakirodalom" is megjelent a boltok polcain. Az elmúlt hónapokban találkozhattunk képregényes szaklapokkal, és itt van az első komolyabb kiadvány is, Scott McCloud tolmácsolásában. A kellemesen vastag kötet (230 oldal) végigkalauzol minket a képregény születésén, aztán rátér az értelmezésre, a képregény „működésére" és végül a képregény felépülésére. S mindezt nem csupán szöveges formában teszi, hanem a képregény jellegzetes megjelenését használva, grafikusan, ezzel is érthetőbbé (az egyediségről nem is beszélve) téve a magyarázatot és magát az egész művet. Szimpla olvasók számára talán nem érdekfeszítő ez a kiadás (bár ártani nekik sem árthat), de aki a kedvenc hősökön és a gyűjtésen túl kíváncsi a képregény útjára, fejlődésére és készítésére, az bátran vágjon bele, hiszen A képregény felfedezése nem csak ismeretet terjeszt, hanem szórakoztat is!

Nyitott Könyvműhely
PC Guru Index:
05.05

GARTH ENNIS, JOHN MCCREA
PUNISHER

A Fumax Kiadó a manga világában tett utazását követően visszatért a Sin City-féle erősebb vonalhoz és a Marvel egyik legellentmondásosabb karakterének, a Megtorlónak egy igen emlékezetes kalandját hozta be a magyar kínálatba. A Balfékek szövetsége mondhatni egy jó kis Marvel Team-up ugyanis a halálfejes gyilkológép ellenfelei nem mások, mint a Fenegyerek, Rozsomák és mindenki közkedvelt Pókembere. A hősök, megunva Frank Castle ámokfutását, összefogva igyekeznek véget vetni az alvilágbeli vérontásnak, ám hiába a szupererő és egyéb képességek, a Megtorló folyamatosan rendet vág a három maszkos hérosz között. Mindezt Garth Ennis utánozhatatlan stílusában, jókora adag cinizmussal és sajátos vizuális humorral, amit ezúttal John McCrea biztosít Ennis partnereként. Aki tehát nyitott egy jó kis zúzásra és esetleg azt sem bánja, ha a kedvenc karaktereit helybenhagyják, az semmiképp ne hagyja ki ezt az albumot, bizonyosan remekül fog szórakozni.

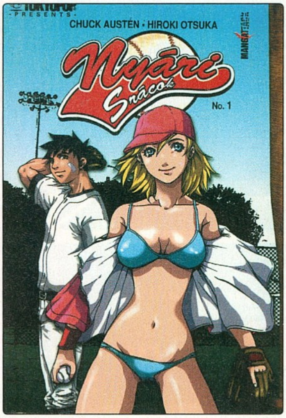
FUMAX
PC Guru Index:
05.05



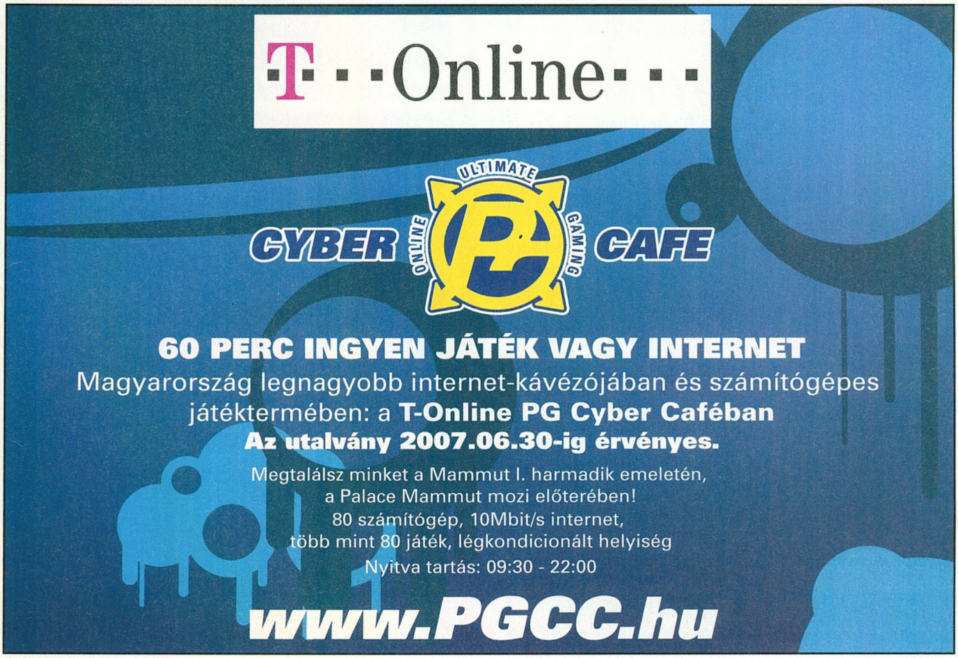
CHUCK AUSTEN, HIROKI OTSUKA
Nyári Srácok

Az első szárnypróbálgatások után itthon is kőkeményen beindult a „manga-ipar", hiszen a Mangaattack rögtön hat kötettel nyitott a piacon (s az áradat ezzel korántsem ért véget). Ebből az egyik a Nyári Srácok című kiadás, mely egyetlenként viseli a hagyományos manga formát, tehát hátulról kezdjük és jobbról-balra követjük a képkockákat. A történet kifejezetten a tinédzsereket, a középiskolás réteget célozza meg, hiszen a történet is ilyen korú hősök körül bonyolódik, az örökké aktuális témában, úgymint szerelem és az ehhez kapcsolódó szexuális vonatkozások. Persze mindezt nem viszik túlzásba, de így is rengeteg gyönyörű női formára bukkanhatunk az oldalak között (ami nyilvánvalóan a fiú olvasókat hozza lázba). Szerencsére a cselekmény nem ilyen egyszerű (bár nincs is túlbonyolítva), a Nyári Srácok kifejezetten szórakoztató, szerethető karakterekkel és olyan történettel, amelyet befejezve tényleg várjuk, hogy a kezünkbe vehessük a folytatást.

MANGATTACK
PC Guru Index:
05.05



Megjelent az új CHIP!
50 TELJES VÁLTOZAT
A LEGJOBB ALKALMAZÁSOK MAGYARUL!
A Vista funkciói XP alatt!
HARC A SPAM ELLEN
300 program a DVD-n
A leghasznosabb XP-trükkök
CHIP
Harc a spam ellen
50 teljes változat
A legjobb alkalmazások magyarul: biztonság, rendszereszközök, internet, multimédia
A Vista funkciói XP alatt!
Magical Optimizer
ALAPLAPTESZT:
A 10 legjobb hazai vétel
További tesztek megújult weboldalunkon: www.chiponline.hu
CHIP ONLINE hu


T · · Online · · ·
ULTIMATE ONLINE GAMING
CYBER PG CAFE
60 PERC INGYEN JÁTÉK VAGY INTERNET
Magyarország legnagyobb internet-kávézójában és számítógépes játéktermében: a T-Online PG Cyber Caféban
Az utalvány 2007.06.30-ig érvényes.
Megtalálsz minket a Mammut I. harmadik emeletén,
a Palace Mammut mozi előterében!
80 számítógép, 10Mbit/s internet,
több mint 80 játék, légkondicionált helyiség
Nyitva tartás: 09:30 - 22:00
www.PGCC.hu

Spider-Man 3

Pókember harmadszor is behintázott a mozikba, és természetesen ezúttal sem fogja kihagyni a játékgépeket sem. Érkezik a létező összes konzolra és PC-re is. Következő számunkban górcső alá vesszük a feketében is feltűnő falmászót, igyekszünk a végére járni, vajon ezúttal is egy szerencsétlen portolás került-e ki a fejlesztők keze alól, vagy változott a tendencia és mindenki kedvenc Pókembere ezúttal számítógépen is élvezetes akciót produkál majd.

Pirates of the Caribbean: AT WORLD'S END

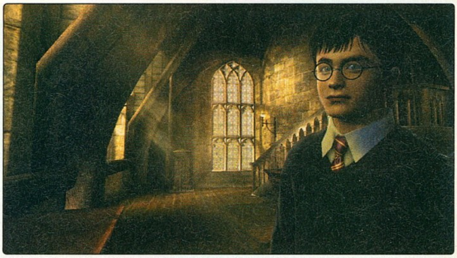
Nem a Pókember az egyetlen megamozi így a nyár elején, és természetesen nem is az egyetlen olyan film, amelynek számtalan játékadaptációja készül. Ebben a versenyben (is) simán felveszi vele a versenyt Jack Sparrow és díszes kompániája, akik szintén harmadik alkalommal teszik tiszteletüket a vásznon. Tesztünkben megvizsgáljuk, hogy fejlődött-e a kalózos móka a legutóbbi bevetés óta, s ha igen, akkor milyen csemegékkel várja a Karib-tenger újdonsült vitézeit.

Splinter Cell 5

Ahogy azt már az előzeteseink között láthattátok Sam Fisher ismét akcióra kész, s a mostani számban lefektetett alapok után a következő számban részletesebben is utánna járunk hősünk következő kalandjának, újabb lélegzetelállító képekkel és tengernyi információval.

HARRY POTTER and the Order of the Phoenix

Nem tévedés, a 2007-es év hetedik PC Guruja nem fog szűkölködni a mozis Blockbusterek átirataiban. Az idei nyár következő nagy dobása a Harry Potter széria ötödik darabja, s ezen mozgókép játékadaptációját is bevesszük kínálatunkba, lerántva a leplet az előzetesek alapján igencsak látványosnak tetsző ötödik adaptációról.

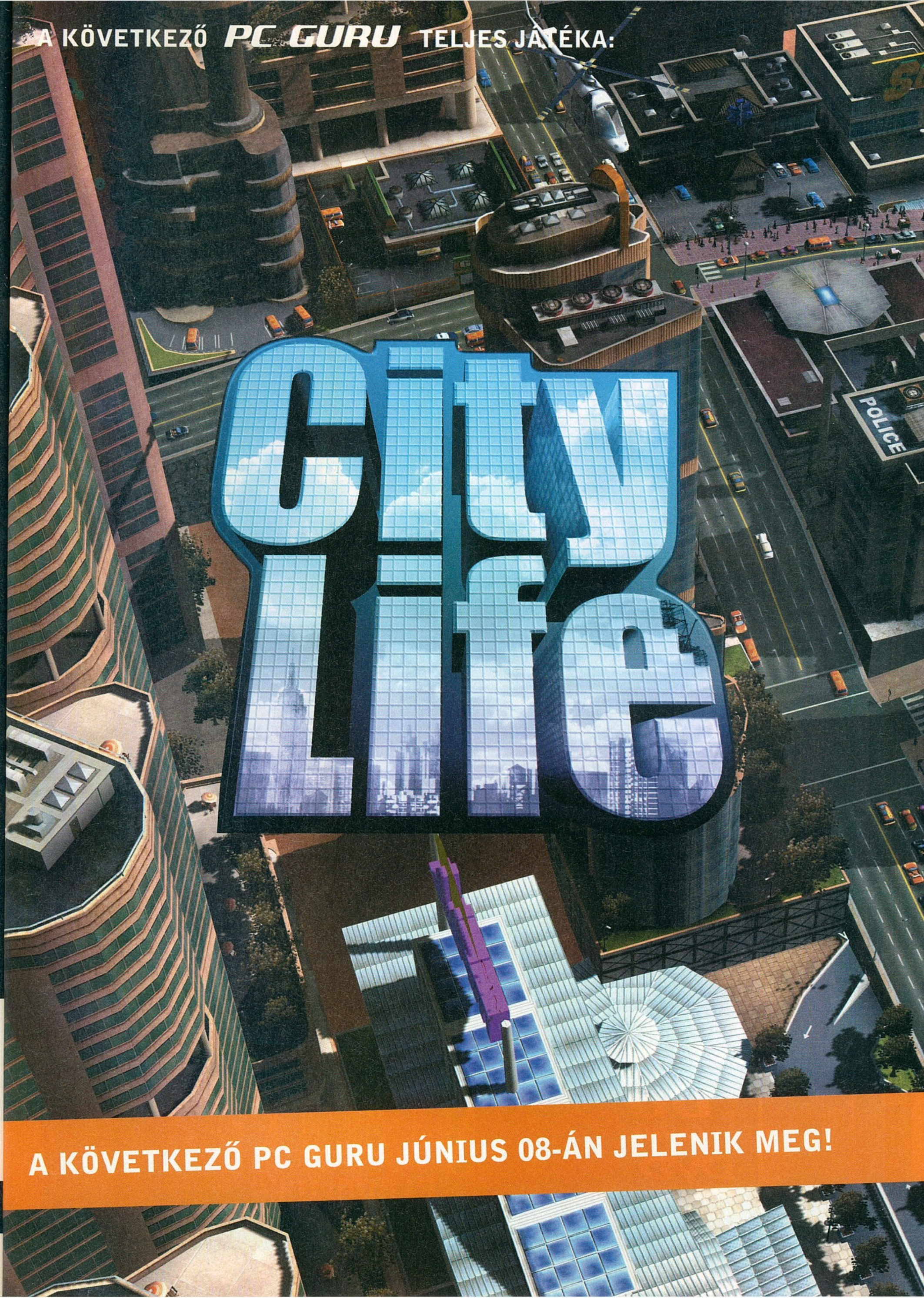


A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: City Life

Will Wright korszakalkotó városépítgetős szériáját nyilván nem kell bemutatnunk senkinek, és az sem okozhat meglepetést, hogy az elmúlt évek folyamán akadt néhány program, amely megpróbálta letaszítani a királyt trónjáról. Bár senki nem járt sikerrel, a „klónok” közül most a legígéretesebbet adjuk magazinunk mellé. A City Life igazi kihívás a stratégáknak, fejlesztés, építés, döntések minden sarkon. Polgármesterjelöltek előre!

MINIMUM GÉPIGÉNY: P2 1.2 GHZ, 382 MB RAM, 64 MB VRAM 2.8 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2007. június 08-án jelenik meg!


A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:
City Life
POLICE
A KÖVETKEZŐ PC GURU JÚNIUS 08-ÁN JELENIK MEG!

Játékdemók: Ancient Wars: Sparta / Beyond the Red Line / Sam & Max Episode 5: Reality 2.0 / Shrek the Third

Animációk: Alone in the Dark 5 / Colin McRae Dirt / Crysis / Devil May Cry 4 / Lord of the Rings Online / Unreal Tournament 3 / World in Conflict

Javítások: Battlefront v1.01 / Battlestations: Midway v1.1 / Command & Conquer 3 v1.04 / Supreme Commander v1.5.58.21925 / Genesis Rising v1.03 / S.T.A.L.K.E.R. v1.0001

Mozielőzetesek: 28 Weeks Later / Day Watch / Live free or Die Hard / Oceans 13 / Pirates of the Carribean 3 / Resident Evil: Extinction

Shareware játékok: Armado / 7 Lands / Abra Academy / Chicken Invaders 3 / Diamond Drop / Magic Academy / Out Of Your Mind / Robbox / Roboball / Super Collapse Puzzle Gallery

Állandó rovataink: Killing Spree! / Autó-szimulátorok / Diablo 2 / Focivilág / Mafia / Magyarítások / PHP programozás / Star Wars / Stratégia / Warcraft / Winamp

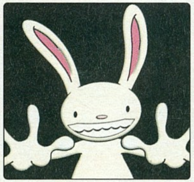
Háttérképek: Command & Conquer: Tiberium Wars / Jade Empire / Juiced 2: Hot Import Nights / Settlers 6 / Ridge Racer 7 (2db) / S.T.A.L.K.E.R. (2db) / Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (2db)

Turkáló: DivX 6.5.1 / Windows Media Player 10 és 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.1 / VirtualDub 1.7.1 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.2 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite / BitDefender 8 Free / F-prot / Norton Antivirus Update / Burn4Free / CDRWin 4.0 d-a / Ati Catalyst 7.2 WinXP / nVidia Forceware 97.44 és 105 - WinXP / DirectX 9.0c / Far Manager 1.70 / Total Commander 6.56 / AdAware SE Personal v1.06 / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Internet Download Manager 5.09 / Macromedia Flash Player 8 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot - Search and Destroy v1.4 / Windows Defender / Zone Alarm Personal / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 9 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.33 / ICQ 5.1 / Softros LAN Messenger 3.8.2 / LanTalkXP 2.93 és LanTalk.NET 3.1 / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.1 / XFire 1.74 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader / Everest / Fraps / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / WinRAR 3.62 / WinZip 10 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Colin McRae Dirt
Videó

Devil May Cry 4
Videó

Sam & Max Ep 5
Demo

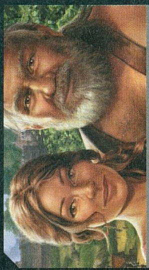


DVD ROM
Dupla DVD

teljes játék:
VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

no. 06

Settlers 6
Háttérkép



WORLD in Conflict
videó

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

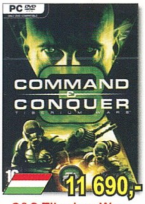
no. 06
PC GURU
DVD ROM
Dupla DVD

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

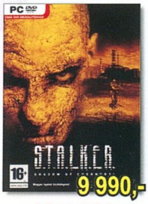
MÁJUSI PC JÁTÉK AKCIÓ!

Test Drive Unlimited

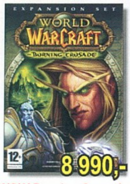


C&C Tiberium Wars

Lord of the Rings Online

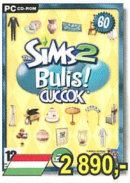


S.T.A.L.K.E.R.

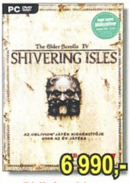


WOW Burning Crusade

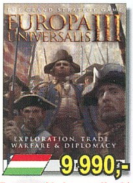
War Front



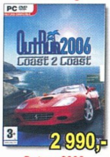
Sims 2 Bulis cuccok



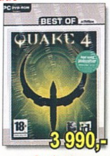
Oblivion kieg.



Europa Universalis 3*

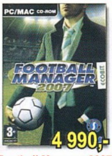


Outrun 2006

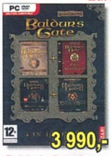


Quake 4

Medieval 2



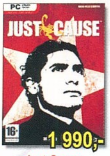
Football Manager 2007



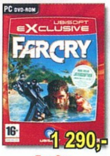
Baldur's Gate Saga

Call of Duty 2

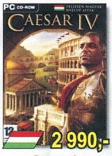
Bionicle Heroes



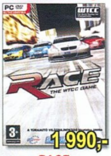
Just Cause



Far Cry



Caesar 4



RACE

Lego Star Wars 1

Act of War Gold.....3 990
Age of Alexander.....1 290
Age of Empires 1 Gold.....1 290
Age of Empires 3 HUN.....3 990
Age of Mythology Gold.....2 990
Anno 1701 HUN.....9 990
Arcanum.....990
Atlantis Evolution HUN.....2 990
Baldur's Gate Saga.....3 990
Bard's Tale.....2 990
Battlefield 1942 Anthology 3 890
Battlefield Vietnam.....3 890
Battlefield 2 Deluxe.....7 190
Battlefield 2142.....11 690
BF 2142 Northern St (kód).3 890
Battlestations Midway.....8 990
BS: Harc a csodafegyv. H..1 990
Bet on Soldier.....990
Beyond Divinity.....990
Billy Hatcher.....990
Bionicle Heroes.....1 990
Black & White 2.....3 890
Brigade E5.....3 990
Brothers in Arms HUN.....2 990
Brothers in Arms Earned...2 990
Caesar 4 HUN.....2 990
Call of Duty Deluxe.....3 990
Call of Duty 2.....5 990
Chessmaster 10th Ed......2 990
Children of the Nile.....990
Chronicles of Narnia.....2 990
City Life.....1 990
Civilization 3 Complete.....2 990
Civilization 4.....4 990
Code of Honor HUN.....2 990
Codename Panzers P1 H.....690
Codename Panzers P2 H..1 990
Colin McRae Rally 5.....2 990
Combat Mission: Overlord....690
Command&Conquer pakk .7 190
Generals Deluxe.....3 890
Tiberium Wars HUN.....11 690
Commandos 3.....1 990
Company of Heroes.....9 990
Condemned.....3 990
Counter-Strike Anthology...3 890
Counter-Strike Source.....7 190
Crashday HUN.....1 990
Crime Life.....1 990
CSI 1+2+Miami.....3 690
Dark Messiah of M&M H....6 990
DarkStar One.....3 990
Delta Force Xtreme.....990
Disciples 2 Gold.....3 990
Disney játékok, /-tól.....1 190
Doom 3.....3 990
Ducati World Champ.....1 990
Dungeon Lords.....3 990
Dungeon Siege+Aranna....2 990
Dungeon Siege 2.....4 990
Dungeon S. 2 Broken W....3 990
Dungeon Siege 2 Gold.....5 990
Europa Universalis 3 HU*..9 990
Evil Genius..... 990
Faces of War.....2 990
Fable HUN (máj. vége)*.....3 990
Fall: Last Days of Gaia H...1 990
Far Cry.....1 290
F.E.A.R. kiegészítő.....3 990
FIFA 06 HUN.....3 890
FIFA 07 HUN.....11 690
FIFA Manager 06.....3 890
Flatout 2.....1 990
Flight Simulator 2002.....2 990
Flight Simulator 2004.....4 990
Football Manager 2007.....4 990
Freedom Force vs Third R.2 990
Freelancer.....1 290
Gabriel Knight 3.....1 490
Ghost Recon Advanced W.2 990
Godfather (Keresztapa).....3 890
Gothic 2 Gold.....3 990
Gothic 3 HUN.....6 990
Grand Theft Auto 3.....2 790
GTA Vice City.....2 790
Ground Control Gold.....1 490
GT Legends HUN.....3 990
GTR (FIA GT R.) HUN.....3 990
GTR 2.....6 990
Guild Wars (2006) /online..6 990
Guild Wars Factions /on.....6 990
Guild Wars Nightfall /on.....6 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 890
Harc Középföldéért 2......3 890
Haegemonia Gold HUN.....1 990
Half-Life 2.....3 890
Half-Life 2 Episode One.....4 890
Halo.....3 990
Halo 2 (május)*.....Jön
HP 3 Azkabani fogoly.....3 890
HP 4 Tűz serlege.....3 890
Három testőr HUN.....990
Hearts of Iron 2.....1 990
Heroes of M&M 3 compl....1 890
Heroes 4 HUN.....1 890
Heroes 4 Complete HUN...3 790
Heroes 5 HUN.....9 990
Heroes 5 Hammer of F. H..6 990

Hitman Blood Money.....6 990
Homeworld.....990
House of the Dead 3.....690
Hoyle, 5 féle /db.....2 990
Icewind Dale Saga.....3 990
IGI 2: Covert Strike.....2 990
IL-2 Sturmovik 1946.....6 990
Imperialism 2.....1 290
Imperium Galactica 2 HUN...990
Jade Empire H (május v.)*.7 990
Joint Task Force (angol)....2 990
Just Cause.....1 990
Karib tenger kalózai.....1 290
Karib tenger kalózai 2: J.S.2 990
Karib tenger kalózai 3*.....Jön
King Kong.....2 990
Király visszatér HUN.....5 990
Larry Magna Cum Laude.....990
Lego (EVM), /db.....1 990
Lock On.....2 390
Loco Mania.....1 990
Locomotion.....1 990
Lord of the Rings Online..12 990
LOTRO 60 napos kártya....7 990
Lords of Magic.....990
Lords of the Realm 2.....990
Lords of the Realm 3.....2 990
Mafia.....2 990
Marine H. Gunner Vietnam...990
Matrix: Path of Neo.....3 990
Mechwarrior 4 Vengeance.1 290
Medal of Honor.....1 990
Medal of Honor Warchest..3 890
Medal of Honor Pacific A...3 890
Medieval Lords HUN.....3 990
Medieval Total War 1 Gold.1 990
Medieval Total War 2.....4 990
Morrowind GOTY.....2 790
Myst 1+2+3 Trilogy.....1 990

Myst 4 HUN.....690
NBA 06.....3 890
NFS Most Wanted.....3 890
Need for Speed Carbon H11 690
Neverwinter Nights 2.....7 990
NHL 06.....3 890
Oblivion (Elder Scrolls 4)...6 990
Oblivion Knights of the N...5 990
Oblivion Shivering Isles.....6 990
Oblivion+Shivering Isles....9 990
Open Season Nagy.vadon.2 990
Outrun 2006.....2 990
Pacific Fighters HUN.....990
Pandora's Box.....1 290
Panzer General 3D Scorch 1 290
Paraworld.....6 990
Praetorians.....990
Prey.....4 990
Prince of Persia Sands of .1 290
Prince of Persia Warr. W....2 390
Quake 4.....3 990
Race: The WTCC Game....1 990
Rainbow Six Lockdown.....2 990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Resident Evil 4.....5 990
Rise & Fall: Civ. at War.....3 890
Rise of Nations Gold.....2 990
Rise of Legends HU (máj)* 3 990
Rush for Berlin HUN.....4 990
Sacred Gold.....3 990
Saga HUN.....990
Scarface.....4 990
Scooby Doo, 5 féle, /db H..3 990
Serious Sam 2.....4 990
Settlers 5 HUN.....3 990
Sherlock Holmes ezüst fülb. .990
Silent Hunter 2.....1 290
Silent Hunter 3 HUN.....2 990
Sim City 4 Deluxe.....3 890

Sims Deluxe.....3 890
Sims Kiegészítő Pack 1.....3 890
Sims Kiegészítő Pack 2.....3 890
Sims 2 + Éjszakák HUN..11 690
Sims 2 + Évszakok HUN.12 790
Egyetem.....7 190
Éjszakák.....7 190
Vár az üzlet.....7 190
Házi kedvenc.....7 190
Évszakok.....7 190
+Mesés díszletek,cuccok.2 890
+Csilli-villi cuccok.....2 890
+Bulis cuccok.....2 890
Sims Kervárosi Krónik H..10 590
Simpsons Hit and Run.....1 490
Singles 2 HUN.....1 990
Soldier of Fortune 2 Gold...3 990
Soliders: Heroes of WW II .2 990
Sonic Mega Collection.....2 990
Spellforce Platinum.....3 990
Spellforce 2.....6 990
Splinter Cell.....2 390
Splinter Cell Pandora T. H .2 990
Splinter Cell Chaos Theory2 990
Splinter Cell Double Agent.5 990
Spiderman 3 (május)*.....Jön
S.T.A.L.K.E.R......9 990
Star Trek Legacy.....5 990
Star Wars Battlefront.....5 990
Battlefront 2.....6 990
Best of (5 játék).....12 990
Empire at War.....5 990
Emp.: Forces of Corrupt. .9 990
Knights of the Old Rep.....3 490
KOTOR 2.....6 990
Lego Star Wars.....1 990
Lego Star Wars 2.....9 990
Republic Commando.....4 990
Régebbi SW játékok,/db..3 490

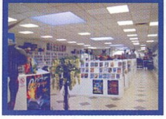
Starship Troopers.....1 990
Stronghold Legends.....6 990
Supreme Commander.....9 990
SWAT 4.....2 990
Teenage Mutant H. Turtles.4 990
Terrorost Takedown Titkos.2 990
Test Drive Unlimited.....9 990
Thief 3.....990
Thing.....1 490
Throne of Darkness.....990
Titan Quest Deluxe.....6 990
Titan Quest Immortal Thr...5 990
Titan Quest Gold.....9 990
TOCA Race Driver 2.....2 990
TOCA Race Driver 3.....6 990
Tomb Raider Angel of Darkn.990
Tomb Raider Legend.....6 990
Tomb Raider Anniversary......Jön
Tortuga 2 A két kincs HUN.7 990
Total War Eras.....7 990
Train Simulator.....2 990
Túl a sövényen.....3 990
UEFA Ch. League 06/07..11 690
UFO Afterlight HUN.....7 990
Unreal Anthology.....6 990
Vanguard /online.....6 990
Verdák (Cars).....6 990
Virtua Tennis 3.....8 990
War Front HUN.....9 990
WH Mark of Chaos HUN....7 990
WH40K Dawn of War goty.3 990
WH40K DOW Dark Crus. ..6 990
Wolfschanze.....1 990
World of Warcraft.....5 990
WOW Burning Crusade.....8 990
WOW 60 napos gamecard 7 990
Worms Forts Under Siege....990
X3: Reunion.....3 990
Zoo Tycoon 2 HUN.....2 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
Playstation 2 és 3,
Playstation Portable,
XBox 360 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Időszakos csomagküldési akcióinkról megújult honlapunkon tájékozódhat!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss terméinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2007.05.11-05.31., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

www.sonyericsson.hu/walkman
100% house
eredeti Walkman® mobilon
I music
Valódi hangzás, valódi élmény.
W300i
W880i
W200i
Sony Ericsson
A WALKMAN® márkanév és logo a Sony Corporation bejegyzett védjegyei.